VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
July 30.1996 No.176
平成8年7月30日発行（毎月2回15日、30日発行）
第11巻第17号通巻176号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

GAMEST



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

史上最高のブ厚さ!! 大増256ページ!!

1996 7.30
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen



攻略覇道快進撃！
サイキックフォース／ソニック・ザ・ファイターズ
闘姫伝承／ニンジャマスターズ／メタルスラッグ
スーパーパズルファイターIIX
バトルガレッガ
ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドー オーバー ミスタラ
バーチャロン／ゼビウス3D/G／戦国ブレード
ガンブレードNY
デカスリート／ほか

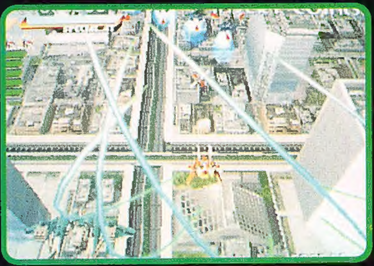
真っ赤に燃える新作ヒートアップ
大会速報!!優勝は…
ストリートファイターZERO2
超美麗グラフィックシューティング！
レイストーム
ライジング最新作！今度もシューティングだ
蒼穹紅蓮隊
必殺技を使いこなせ！
ラストブロンクス
スターグラディエイター／DEAD OR ALIVE

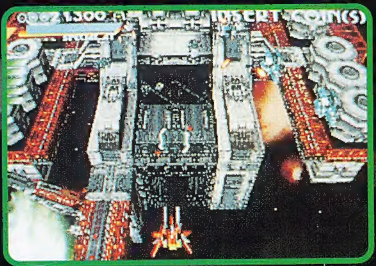
STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！ コミック最終回

ニューゲームジャングル
スーパーGT24h／ピンパンチャンプ
ダイナマイト刑事

起動する次世代シューティング!!







長い沈黙を破り『R・GRAY』が緊急発進する時、「ロックオン・レーザー」が再び宇宙の暗闇を切り裂く。2つの操作系と2種類の機体を選択可能にした新システムが、未知なる闘いをよりエキサイティングに変える。いまシューティングは、新たなる次元へ突入した。

TAITO FX-1

キミもゲームづくりに参加してみないかい!?

Let's メイクパズルボブル!!

パズルボブル3
PUZZLE BOBBLE 3™

平成8年7月1日～8月20日

パズルボブルをつくっちゃおうキャンペーン

『パズルボブル3』のラウンドデザインを大募集します。

優秀作はゲームに採用。スタッフロールに名前までのせちゃいます。

【応募要領】
1.専用応募ハガキを使用してください。それ以外での応募は無効となります。応募ハガキは、キャンペーンポスターが 貼られているタイトーのアミューズメント・スペースで入手してください。
2.専用応募ハガキの凡例に従ってラウンドをデザインしてください。詳しくは、店頭のポスター・応募ハガキをごらんください。

【キャンペーン期間】平成8年7月1日～8月20日必着有効

【賞品】優秀賞:ラウンドデザイン採用者全員に贈呈。約20名様「パズルボブル3」スタッフ認定証(名前入り、豪華スタンド付き)＋「パズルボブル3」特製Tシャツ＋スタッフ編集設定資料集
パズボブ賞:全応募者の中から抽選で贈呈。(A賞受賞者は除く) 100名様「パズルボブル3」特製Tシャツ

【発表】賞品の発送をもって発表に かえさせて頂きます。

【注意事項】
1.応募頂いたラウンドデザインの著作権等全ての権利は、タイトーに帰属します。
2.採用されたラウンドデザインには、当社が若干の変更を加え使用することがあります。
3.応募頂いたラウンドデザインは、応募者に返還されません。
4.A賞のラウンドデザイン採用者数は、応募の内容によっては多少増減します。

このハガキサンプルは▶
実物とは異なります。



ハガキは、タイトーのアミューズメント・スペースで入手してね!!



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
RAYSTORM
レイストーム
恐るべきパワーで人気最高潮!!
驚異の3Dグラフィックスが迫る!
新感覚SFシューティング
●スクリーン上の背景を自在にスクロールさせ、かつてない臨場感のある戦闘シーンを演出。
●性能が異なる2種類の機体から自機を選べるプレイヤーセレクトシステムを採用。
●敵キャラ、ボスが自在に変形する。驚きのCG処理。
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



ダイヤグラムに変動あり!?

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリートファイターZERO 2
©CAPCOM

全国大会リポートもあり！
1位はやっぱり…。



第13回 ゲーメスト杯争奪

ストリートファイターZERO 2 チャンピオンシップ

優勝者は大貫晋也君（東京都）
使用キャラは春麗だ！



司会進行はキムラリュウときらり屋さくらだ。

コスプレ提供：コスチュームパラダイス

雨なんかにゃ負けないぜ！

やってきましたストZERO2大会。6月6日の浜松町ニューピアホールでは、朝早くからたくさんのSFZ2フリークが集合した。

今大会はいつもどおりのハガキによる応募参加とは別に、全国のゲーセン約150店で予選突破してきた人を含む、ハイレベルな512人による大会となった。

トーナメント方式は、32人ずつのブロックをAからPまで16個作り、午前中に各ブロック優勝者を決める。午後からそのベスト16による決勝トーナメントとなるのだ。

ちなみに、司会はいつもだと編集課長のさわたりと編集長のぜんじなんだけど、今回はちょっと趣向を凝らしてマルゲ屋店長キムラと、編集部唯一の女性ライターのきらり屋のコンビ。もちろん、ばっちりコスプレできめてもらった。うん、なかなか似合っているぞ－こりゃいける!!



朝早くからこんなに並んでくれたのだ。

トップとビリはダイヤグラムと同じ？

さて、気になる今大会の使用キャラ率ランキングだが、以下のような感じになった。

1位	春麗	13.7%
2位	リュウ	11.8%
3位	ケン	7.8%
4位	ナッシュ	7.5%
5位	ロレント	7.2%
6位	ローズ	6.2%
	さくら	6.2%
8位	ザンギエフ	5.6%
	ベガ	5.6%
10位	ダン	5.1%
11位	ガイ	4.4%
	ダルシム	4.4%
13位	アドン	3.6%
14位	ソドム	3%
15位	バーディー	2.4%
16位	豪鬼	2.1%
17位	サガット	1.7%
18位	旧春麗	1.5%
ビリ	元	1人

やっぱりリュウやケンで参加してくる人は多かったようで、意外にもバーディー、アドンが少なかった。キッチリとした戦法をとっていけばかなりいいところを狙えると思うんだけど、リュウ・ケンは使いやすく安定した実力を発揮できるということなのだろうか。



みんな熱心にみてるな～。



試合中の表情はみんな真剣だ。田渕健康の目も光る！

夏より熱く燃えまくれ！
真っ赤に燃える新作ヒートアップ！
HEAT UP

ベスト16人中8人が春麗!?

午後からはベスト16による決勝トーナメント。その強さからか、半数が春麗に…。

くじ引きで組み合わせも決まって決勝トーナメントはスタート。試合はズンズンと進んでいき、ベスト4は仲山君（茨城県・春麗）、佐藤君（神奈川県・リュウ）、大貫君(東京都・春麗）、須藤君（東京都・ベガ）となった。

●準決勝

これまでは1試合2ラウンド先取だったが、準決勝では2試合先取に変更。


これがベスト16の選手。

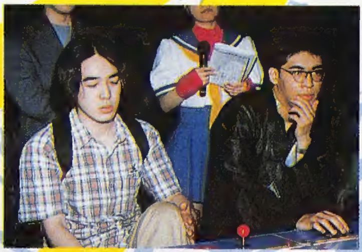
まずは仲山君春麗と須藤君ベガの対決。この試合はなかなか見応えのあるものとなった。相手のOCをOCで返したりして会場を大いにどよめかせた。結果は素早い動きを生かした投げがよく決まり、仲山君春麗が決勝に進出。

続いて佐藤君リュウと大貫君春麗。リュウのゼロカウンターの空振りにOCをしっかり入れるなど、チャンスに強い大貫君が決勝に進出した。

●3位決定戦

決勝前に3位の座をかけて須藤君ベガと佐藤君リュウが対決した。

結果は激戦の末、ベガの起き上がりスーパーコンボをしっかりガード後投げで、佐藤君の勝利。


う〜ん、考え中…。


ここまでくると試合内容もかなりハイレベルだ。

●決勝戦

そしていよいよ決勝戦。1試合目は仲山君のジャンプからのOCがうまく決まらず大貫君のストレート勝ち。

2試合目は仲山君が慎重に相手のミスを誘い、覇山天昇脚やOCの空振りをうまく叩いて1試合取り返す。

3試合目、ここで勝てば優勝ということで、2人とも激しい攻めで体力をジリジリと減らし合う。最後まで結果のわからない試合となったが、勝利を収めたのは大貫君。決め技はOCからのゴメンネーでフィニッシュ!!最後をあざやかに決めてくれた。

予想どおり春麗が優勝したとはいえ試合レベルはかなり高く、カプコンの開発陣も口をアングリさせながら観戦。その激闘を賛えていた。

そして終わった今大会。いろんなイベントが盛りだくさんで（詳しくは次ページ）みんな楽しんでもらえたようでスタッフ一同うれしいっす。来場してくれたすべての人、ホントにありがと〜！

この大会の模様がビデオになるぞ！

今回ももちろん出します大会ビデオ。試合内容が収録されているのはもちろん、コスプレ大会、試合中の選手の表情、ギャラリーの反応までバッチリ！参加した人も来られなかった人も、これを買って観るしか！（新声社より7月下旬発売予定。価格未定）


ビデオクルーが参加者にインタビュー。これも収録される!?


みんな、素晴らしい試合をありがとう!!

優勝！大貫晋也君
（東京都）




決勝戦。このとき2人は何を考えていたのだろうか？



ゲーム大会以外にもいろんなイベントがあったぞ！

このページでは、昼休みに行ったコスプレ大会やエキジビションマッチの3on3などゲーム大会の合間や後にあったイベントをリポートしていくぞ。

ここで紹介している以外でもいろいろあって、まずはおなじみ出張マルゲ屋（ZERO2ビデオを先行発売ー）を会場内に設置。各種ストZEROグッズを販売したぞ。

そして、カプコンさんのご厚意によりプレイステーション版とセガサターン版のストリートファイターZERO2を設置！単純にプレイする人の他にも、移植度を確かめる人や両機種を比べる人などもいた。



まだ開発途中のPS版とSS版。かなり完成度は高そう！

6チームによる3on3

大会が終わった後、3人対3人の勝ち抜き戦による、エキシビショントーナメントが行われた。

このトーナメントに参加するチームは6チームで、そのチームとは…。

●ゼロ2大会1～3位チーム
その名の通りの3人

●カプコン開発者チーム
SFZ2開発者石沢さん＋原田さん＋GYU（ゲーメストライター）

●ゲーメストライターチーム
キャサ夫＋アディオス＋がっちん

●コスプレチーム
コスプレイヤーの中から抽選で選ばれた3人

●ギャラリーチーム
一般のギャラリーの中から抽選で選ばれた3人

●負け犬チーム
大会出場者の中から抽選で選ばれた3人

という顔ぶれだ。

エキシビションということで、勝つプレイではなく、見せるプレイが多くて、見ていてとても面白い試合となった。

特に決勝戦ではキャラ変更、順番変更ありという特別ルールに急に決まり、それを発表するやいなや会場から「ダンを使え～！」というリクエスト。サービス精神あふれる1～3位チームは見事に3人ともダンを使用。もちろん、相手の負け犬チームはサガットで応戦。

結局、ダン3連敗でチャンピオンチームが全敗し、負け犬チームが優勝した。



快勝ー快勝!!次ー次!!



このアドンさんはなかなかうまかったぞ。



ゲーメストライターチームは、2回戦負け…。どーしたみんな！

これもおなじみ新作発表会！

カプコンさんによる新作発表会は、スーパーパズルファイターⅡX、アクションのロックマン2・ザ・パワーファイターズ、スターグラディエイターの3本。どれもフリープレイできて大満足！カプコンさんありがとう。



これからもいいゲームをよろしくお願いしま～す！



スパズルXをいち早くプレイできた。うれしー！

ゲーム大会恒例！コスプレ大会!!

見出し通り恒例となったコスプレ大会、今回はちょっと趣向を凝らしてみた。

キャラクターごとのテーマ曲が流れるので、そこで「ハイ。このテーマ曲は○○ですねーそのキャラの人、どーぞ！」とその場でステージ上に上がってもらうわけ。

さくら・春麗は凄い人数だったが、ザンギエフ・元はいなかったのが残念…。



真ん中のダン、サガット、ローズが今回の受賞者だ



やったぜ！おやじ～!!



やっぱリュウは白が基本だね。茶リュウも好きだけど…。



派手でかっこいいケンだ。後ろのさくらも○！



いろんなカラーバリエーションできれいだね～。



この中に怪しい奴が数名…!?

数々の技、とくと見よ!?

ストゼロ2チャンピオンシップ大会テクニック集

大会でわかった新戦法、新コンボを紹介。早速君のキャラにも投入してみよう。

担当：C·LAN

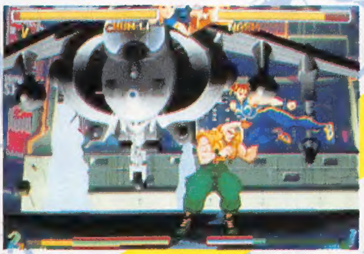
ここでは、本大会で活躍したキャラクターを中心に、新しく分かった戦法やテクニックを紹介していこう。

春麗

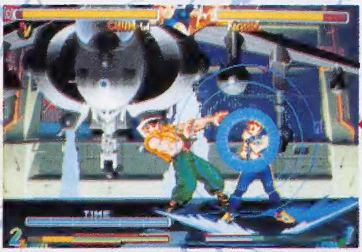
春麗は中足払いや立ち小キックなど、当たりの強い技にキャンセルをかけて押し込んでいく。対空技も含めて基本戦法が確立されているため、個性が出にくいキャラである。

そんな中で、上位入賞者の春麗、特に優勝者の大貫君の春麗は異彩を放っていた。カタメ技の組み合わせやOCのタイミングが絶妙。OCはカタメの割り込みの他に、跳び越し投げを狙うと見せかけて着地でOC、というパターンが目立った。何度か繰り返すと、逆に地上にいるキャラがそれに対抗してOCを出す、という光景に発展した。

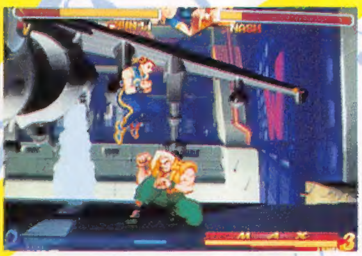
また、奇襲の一環としてジャンプしてすぐに出す「すぐのっかり」も使っていた。入力も難しくしゃがみガードも可能なのだが、ナッシュのサマーや各種スーパーコンボを潰す一手として有効。ガードされても端なら跳ね返るし、反対側に落ちても着地にOCや天昇脚を出せばフォローが効くのだ。



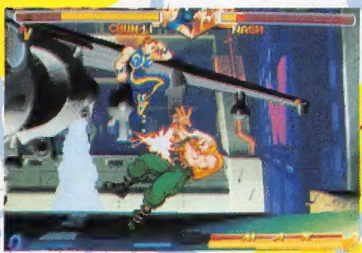
跳び越し投げを狙うと見せかけて…、



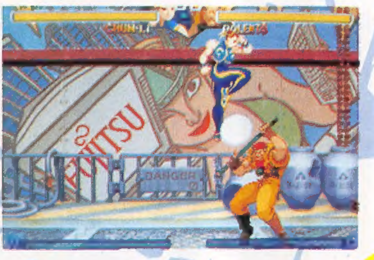
着地で光る!元キック→百裂→天昇脚で一気に超絶ダメージだ。



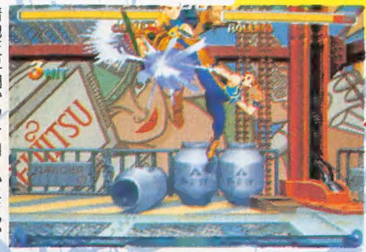
起き上がりにすぐのっかりを出せば…、



サマーだとかナイトメアだとか、多くのリバーサル技を潰せる。



端以外でガードされてしまっても…、



着地天昇脚でフォローできる。もちろんOCでも可だぞ。

ベガ

上位に勝ち上がってきたベガの基本スタイルは2タイプに分けられる。

一つがデビルリバースで着地点を調整しながら削りつつゲージをため、それをゼロカウンターやスーパーコンボに当てる、というタイプ。

もう一つが、地上での牽制や早い跳び込みを生かし、相手を固めようとするタイプ。

4位の須藤君のベガが特徴的で新鮮だった。タイプとしては前者なのだが、ゲージの使い道はほとんどがOC。OCはレベルが1と少したまったら「通常技→ダブルニー→ホバーキック→ヘッドプレス」というパターン。そしてスカルダイバーで相手の目の前に落ちてホバーキックを重ねる。これはスカルダイバーで立ちガードさせて足下をすくうためだとそのときは思ったのだが、実はこのホバーキック、ガード不能なのである。相手にリバーサルの無敵技を出されない限り必ずヒットするのだ。これを考えると攻撃力は比較的高いものになる。ベガにとって、ためなしで安定して減らすことができるOCが密かに大きかったのではないだろうか。



OCで光ってダブルニー。



そしてホバーキックで拾い上げて…、



ヘッドプレス。これだけでも結構減るし屈辱度も高い。しかし、



そのままスカルダイバーで相手の方向へ。



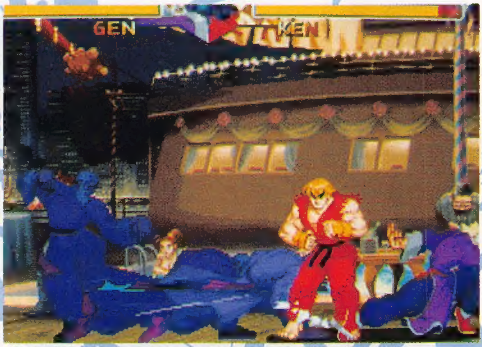
何も考えずにホバー。これがなんとガード不能。ベガマジック。

元

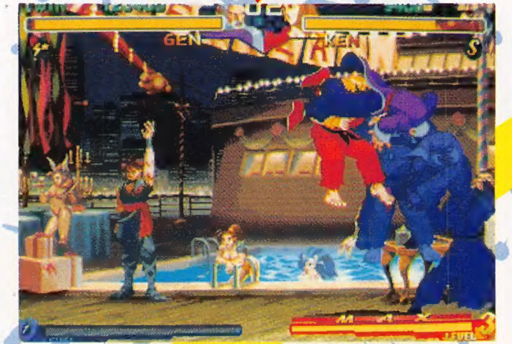
元は参加者が4人と少ないこともあって、残念ながら本戦ではほとんど姿を見せずに消えてしまったキャラだが、フリープレイ時にはかなり多くの元使いが見られ、その中にはかなりうまいプレイヤーも多数いた。

焦点となるのは忌流と喪流、どちらの流派をメインに闘うかだ。結論としては、人それぞれといったところ。忌流オンリーの人もいれば、攻めるときは喪流でチェーンコンボと逆瀧、間合いが離れたら忌流に変えて対空技のしゃがみ大キックを用意しつつ、折を見て蛇穿というタイプなど様々で、どの元も動きが違って非常に面白かった。

このレベルになると逆瀧の



惨影を当てたぜ。この間に流派切り替えをしておく。



間髪入れずに蛇咬叭で取る。死ぬほどにかっこいいぞ。

コンボミスも少なく、皆大抵5、6ヒットはさせていた。さすがに毎回8ヒット安定というプレイヤーこそいなかったものの、ときにはめくりからの10ヒットが決まって盛り上がる場面もあった。

またこの場で初めてわかったのが「惨影→蛇咬叭」という連続技だ。少し離れたところから惨影を当てる必要があるため、小足払い×2→中足払いのキャンセルから行っていた。単体では当たりにくい技だけにこうした工夫が必要な上、蛇咬叭で拾うのがかなり難しい。しかし与えるダメージは大きく、魅せ技としても効果も非常に高い。

ダルシム

手足を伸ばして相手を寄せ付けず、ドリルやスラストファイヤーなどで適度に上から押さえ込んでいくのがダルシム。そんな中、フリープレイで過去のストⅡシリーズのマスタークラスを彷彿とさせるような動きのダルシムもいた。

SFZ2のダルシムで見事に相手をカタメるのである。カタメの随所に短い立ち小キックをうまく織り交ぜて動きを止め、ドリルや小、中スラで継続。相手キャラを選ばず、リュウだろうが春麗だろうが平気でカタメにいく。読みもさえ、早出しのヨガブラストやヨガストライクもバシバシ決まっていた。またヨガテレポートも効果的に使い、「小スラキャンセル後ろテレポート→OCヨガファイヤー連打→裏回りテレポート→投げ」などという奇行も随所に見せ、ウケを取りつつ屍の山を積み上げていった。

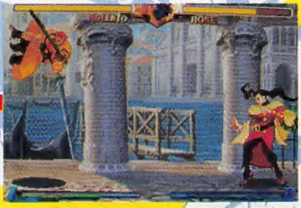
ロレント

最近になって少しずつ街にもその数を増やしつつあるロレント。段々闘い方が分かってきて、うまいプレイヤーも結構見かけるようになってきた。大会に出場したロレントも大半が基本を押さえていて、各種必殺技の使い方やカタメなどしっかりしていた。

テクニック的なことでは、しゃがみ小パンチを目押しで2発つなぎ、入っていたらパトリオットサークル、という方法を実戦投入していたロレントがいた。確かにこれなら確実に入るときだけパトリオットを出すことになるので有効なのは分かり切っているのだが、しゃがみ小パンチ×2を連続にするのが何しろ難しい。超目押しの世界だ。

また、メコンデルタエスケイプもきちんと使いこなしていた。めくりorめくらない、エスケイプ中の技を当てるorすかすかして下段技からパトリオットにつなぐという、フオボスを思わせる4択攻撃の他、端からの脱出、あるいは頭を中パンチでかすって後方へ着地しOCやテイクノープリズナーなど、様々な使い方がある。

スティンガーの使用頻度が個人によってまちまちだったのが興味のあるところだ。



メコンデルタエスケイプ。さあ、ガードできるかな。



まずはめくり。ヒットしたらそのまま下段技からパトリオット。



またそのまま着地していきなり下段技から。正面も入れて4択。

サガット

サガットはキャラの性質上がりがり攻めるのではなく、通常技をメインに牽制しながら読まれないように必殺技を使っていく…いわば必殺技を出すこと自体がバクチともいえるキャラだ。ゆえに通常技をいかにうまく使うかが重要で、どうしても地味な印象を受けてしまうのは否めない。

というわけで無理に攻められないキャラなのだが、サガットならではのテクニックを用いていたプレイヤーもいた。

小タイガーブロウを対空なりカウンターなりで当て、すぐにタイガークラッシュを中、小と二回立て続けに出す。するとちょうど相手の裏に回ることができるのだ。そこで大ブロウを出せば大抵引っかかってくれる。大ダメージを期待するならSCやOCもよい。見切られるようなら投げてしまうのだ。サガット版の起き攻めだ。ただしダウン回避という逃げ道はあるし、ブロウを引きつけて当てると余裕を持って起き攻めにいけない。理想は300点部分をほぼ真上の相手に当てた後。サガットを使っている人は試してみてほしい。



小ブロウで迎撃したら…、



中のタイガークラッシュ。



そして小でもう一発。前転防止も兼ねていたりする。



んで大ブロウ。ガードされるようなら投げにいこう。

君も明日から頑張れ！

いろんなタイプのいろんなキャラがいるのが大会の面白いところ。今回の大会でも新たな発見や変わった戦法などが数多くあり、いつもながら大いに楽しませてもらえた。

ここでは特に目立ったキャラだけを取り上げたが、他のキャラも上位になればなるほど当然ハイレベル。春麗の優勝で一応の幕となったわけだが、まだまだ闘いが終わったわけではない。精進せよ。

自分の読みを信じる心（©アカギ）

対戦攻略 ガイ



攻めの強さと守りの弱さの二面性を持つガイ。しかし、常勝キャラクターではないからこそ「勝ち」に華を感じられるはず。

担当：ウソつきはまー

以前ガイについて触れてからもうかなり経つので、今回は基本的な概念は省略して、プラスアルファとしてのテクニックを中心に紹介してみようと思う。基本から知りたいという人はムックを参照してね。

ここにこだわれ！

まず、ガイのメインとなる目的は、

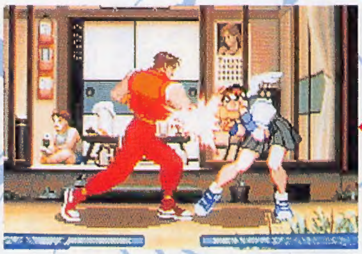
●中P→大P→崩山斗
●接近戦
●イズナ落とし

の3つであるということを確認しておく。この3点を中心に、細かい部分をチェックしていこう。

当たるのを待つのではなく当てにいく



同時に出せば、



ほとんどの技に勝てる。間合いが遠いほど効果的。

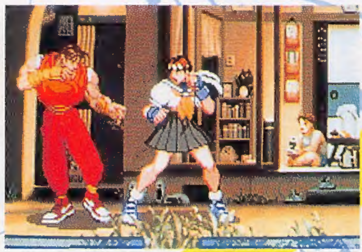
立ち中P→立ち大P→崩山斗（以下3段）は、入力の難易度やダメージなどの面から、地上で決められる一番効果の高い連続技である。連続技なので、実際闘っている流れの中で重要になるのは、いかにして最初の立ち中パンチを比較的近い位置で当てられるか、ということになる。

ここで、立ち中Pの特徴を少し詳しく見てみよう。まず、技の出が早い。小P、しゃがみ小Kに次ぐスピードを持っている（しゃがみ中Kと同程度）。

次に、リーチが長い。長いといっても立ち大P並みだが、このスピードでこれだけの攻撃範囲をカバーできるのは、相手にしてみれば脅威だろう。

そして最後、これが密かに重要なのだが、この立ち中Pは出したあとに前進しているのである。「えっ、その場で連発しても前になんか進まないよ」と言う人もいるかもしれない。確かにそれ単体では踏み込んだ体をまた引いてしまうため、ガイの画面上での座標は変わらない。

が、攻撃が当たった瞬間に立ち大Pや必殺技でキャンセルをかけると、次の技は微妙ではあるが進んだ位置から出る。このため「次の大Pにつながる間合い」というのは実は意外と広く、しゃがみ中K→中旋風脚や大P→崩山斗よりも強く薦める要因の一つとなっている。



出す前はこの位置。



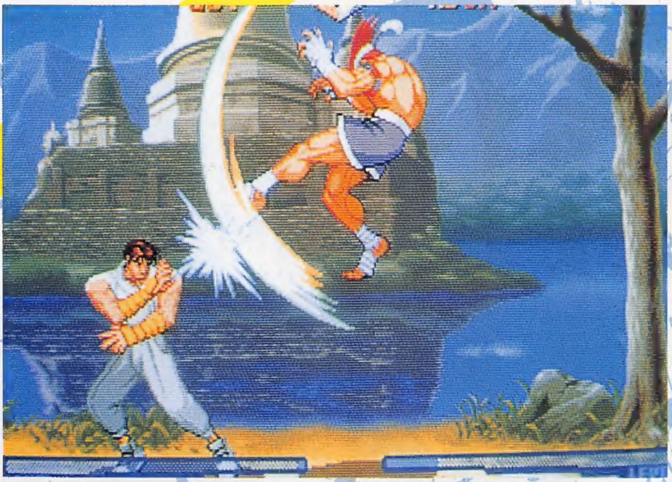
中P→大P後はここ。この差が大きい。

以上のことから、「3段は相手の隙が小さく、多少間合いが離れていても狙うことができる」と言える。この特長から考えられる狙い目は、

1.スキが小さめの技をガードした後
2.こちらの連携に割り込まれそうなとき
3.近距離でお見合い状態になったとき

などが考えられる。

1.は、具体的には「ジャガーキック」「ダブルニープレス」「ブルヘッド」「断空脚」「蛇穿」「春風脚（小・中）」などに対する返し技として使える。また、ジゴクスクレイプや旋円蹴など、ガード後の反撃はできないが相手の硬直も大きめの技にも、出の早さを生かして積極的に差し込みにいくほうがペースを掴みやすい。ガイには頼れる迎撃技がないので、こういったところで先手を打っていくことは非常に重要だ。



この位置なら迷わず3段GO。大Pがスカっても、とりあえず中Pだけで良しとしよう。

2.は次に説明するラッシュに関係してくることだが、ガイでダメージ重視の連携を考えた場合どうしても割り込まれやすいポイントというのが出てきてしまう。そこを逆手にとり、普段穴のある連携を仕掛けておき、相手が積極的に技でそれを止めるようになったならば、今度は立ち中Pで技を潰してしまう、といった寸法だ。



崩山斗の後、大攻撃を出すと読んだら、



中Pで止める。小攻撃には大抵間に合わないので多用は禁物。

3.はどちらかの起き上がり時など、お互いの読みがズレて手が出しづらい状況で使う。一般的には中足払いからの連携や踏み込んで投げにつなぐのがセオリーだが、お互いが同時に技を出す限りでは、打ち勝つことが多いわりには与えるダメージが大きい。

接近戦を挑むなら…

まず、少し観念的なことを



「当たり負け」を怖がっていると、結果的にさらに不利な状況に。

述べたい。少々長くなってしまうが、「対戦」をするうえで大切なことなので、付き合って読んでほしい。

ガイで接近してのラッシュを仕掛ける場合、覚悟しておくというか、心構えとして常に意識しておかなければならないことがある。それは、「安全確実にプレッシャーを与え続けることはできない」ということ。例えば強いとされている春麗やナッシュは、中足払いや飛び道具といった「信頼に値する技」を中心に攻撃を組み立てられる。その結果、意識を自分よりも相手の行動に多く向けることができるので、攻め時待ち時といったペースの配分が掴みやすくなり、その差が勝敗となって表れてくる。

一方ガイは、技一つ一つの「押し」は強力だが、同時に目立つ欠点も抱えているため、いい部分をうまく生かしながらダメな部分をカバーしていく必要がある。これはじつに大変なことで、あまり自分本位に動くとちょっとした弾みで次に対応できなくなってしまうし、かといって慎重になりすぎても性能差でジリ貧になってくる。



「保険をかけない攻め」こそがガイの長所であり短所でもある。

つまり何が言いたいのかというと、「勝ちを狙って動いた場合、相手が誰だろうが勝てるときもあるし、負けるときもある」ということだ。こちらの思惑どおりにことが運べば春麗にも一気にダメージを与えられるし、何かの拍子に反撃されれば（例え読まれて対応されなかったとしても）ダンにだって逆転負けする。ガイの攻防は基本的に不安定ということをまず意識し、そのうえで「読み合い」を楽しもう。別の言い方をすれば、常に一定の勝率を得ることが「強さ」であると思っている人は、ガイを使っても対戦を楽しめないということだ。

垂直ジャンプのススメ

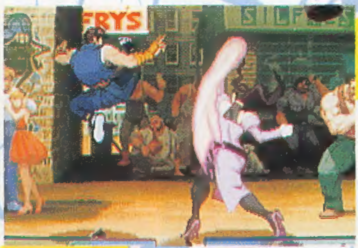
小技での固め、キャンセル崩山斗や疾駆け→投げなどといった基本的なラッシュについては、ムックで詳しく述べているのでここでは省略（スペースないんです、すみません）。ここではそれ以外に役立つテクニックを紹介しよう。

小見出しにあるとおり、ガイの垂直ジャンプはじつに使える。といっても、ダルシムのようにいつも跳んでいるだけでプレッシャーを与えられるというわけではない。「跳びどき」は、ラッシュ中の間合いが「ジャンプ大キックの足先がギリギリ届く」くらいになったときだ。



この間合いが強い。斜めに跳ぶときも「ここ」を意識しよう。

この間合いで跳ぶと、地上でのラッシュを意識させているということもあってか、相手にとっては非常に対応しにくいようだ。ガイのジャンプ大キックは横に長く、足払いで着地を狙われても上から蹴り飛ばせるし、SFZ2での基本対空技ともいえるアッパー系の通常対空技に対しても手を出さなければ空振り、うまくいけば横から足を差し込める。無敵時間を持つ必殺技でも、昇龍拳程度の攻撃範囲の技ならスカらせてしまう。



相打ちを避けるなら、何も出さずに着地で技を出そう。

そして大キックを当てた後の状況がまたいい感じで、相手はガード（ヒット）の硬直で動けないので、疾駆けや崩山斗、通常技や歩きでの間合い調節などといった選択肢が非常に豊富だったりする。あえて具体例をしつこく挙げたりはしないので、各自いろいろ研究してみてほしい。けっこうアツいぞ。

垂直ジャンプの狙える状況だが、

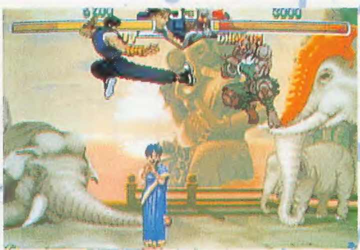
・イズナ失敗の肘がガードされた後
・相手の起き上がり
・密着して中足払い2発をガードさせた後
・崩山斗をガードさせた後

などなど、基本の動きに組み込めるだけでもこれだけある。ただ、垂直ジャンプを狙うために間合いを意識して動くのはやめたほうがいい。ガイの地上戦の神髄は前述の通り「押し」にあるので、前進の止まる垂直ジャンプは、その場はいいが全体の流れからすれば必ずしもいい選択とは言えないところがある。



反撃にきそうだが旋風脚ではバクチ性が高い、といった時に有効。

地上でのラッシュがしっかりできてはじめて生きてくる「隠し味」であるということを認識しよう。



露骨に間合いを離そうとする相手には、かえってチャンスを与えてしまうことに。

勝負どころを見極めろ

武神イズナ落とし（以下イ



立ち大Kは届かないが、ガード硬直で出るまでの遅さをカバーできるので悪くない選択肢だ。

ズナ）は、使い方に一考を要する技だ。まずは、長所と短所をざっと挙げてみよう。

長所
・ダメージが大きい
・移動距離が長い
・速い
・ジャンプ中の相手も投げられる
・受け身がとれない
・画面端なら追い打ちが入る

短所
・しゃがんでいる相手を投げられない
・画面端の相手を投げられない
・ジャンプ中は無防備
・着地にスキがある（肘落としにした場合も同様）

これらのことを総合して考えると、「決まれば大きいが決めづらい」と言える。使えないわけではないが、むやみに狙える技ではないということだ。





スタート直後の位置でも、一気に押しの効くポジションまで持っていける。

イズナを決めることによって生まれるメリットは3つある。

1.相手を一気に追い詰められる
2.相手を確実にダウンさせられる
3.追い打ちで八双拳が入れば大ダメージ

1.は、ガイの特長である「押し」が最も顕著に表れているよい例だ。イズナそのものの移動距離が長く、プラス決めた後も相手を大きく投げ飛ばす。特に体力的にリードしている場合、相手を画面端に追い詰めた時のこちらの優位性はかなりのものなので、状況的にも「圧倒感」がある。

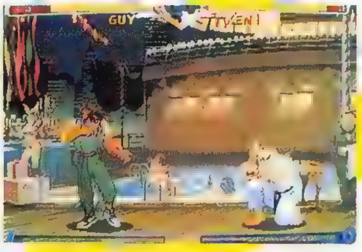
2.は逆に、こちらがリードされていた場合でもこのダウンをきっかけとして起き攻めで勝負をかけられるので、相手がいい気になって立ち技（飛び道具）で押してくる場合、



見てからでは遅い。跳ぶ時は直感を信じて跳べ。うまくいけば大逆転できる。

3.も、一発逆転の最後の切り札であると同時に、序盤で決めたときでもそのダメージ以上に精神的なプレッシャーが与えられる。

決まれば大きなアドバンテージを得られるイズナだが、狙ってはいけない状況というのもある。それはズバリ「相手が慎重になっているとき」だ。イズナはどうしても出してから投げ間合いに入るまでにタイムラグができてしまい、



この状況だと当然相手もイズナを警戒しているはず。地上で勝負だ。

その間は無防備。そのため、相手が牽制主体で堅くきている時は反応で返されてしまうし、様子見を兼ねた垂直ジャンプにもあっさり追い返される。仕掛けるのは相手が「勝負」にきていて大技を出す可能性が高い時か、間合いを詰めるリスクを無視できる起き上がりぐらいに限定されてしまう。こちらの体力が少なく一発逆転を狙いたいときでも、相手が油断せずにじっくり見ているか、いけいけで押してきているかの見極めを怠らないようにしよう。

懐の深さが命綱

最後、意外な技の持つ意外な「強さ」を紹介しておこう。実戦で役立ててほしい。

●武神獄鎖拳

実は、非常にダメージが大きい。コンボ修正値を考えない場合、4発すべて決まった時のダメージは41。3段が34、レベル2剛雷脚が40であることを考えると、これは驚異的な数値だ。間合いが少しでも遠いと一番攻撃力の高い最後の回し蹴りがスカってしまうことが多いが、確実に入るキャラや状況次第では積極的に狙ってみたい。



対空の空振りなどに狙える。タ、タン、タァン、ターンとリズミカルに入力しよう。

●空中投げ

↙or↘＋中Pでは肘落としが優先されてしまうため、ケンや春麗のように勝手に化けてくれることはないが、狙ってやるとこれがなかなか使える。特に春麗や豪鬼のような地上で出すのに適した対空がないキャラに対しては、予想以上の効果を発揮してくれる。空中ガードのシステムに加え必要以上に長いジャンプのおかげで、読みが外れた場合の状況も思ったほど悪くはならない。「受け狙い」ではなく「戦法」として十分に機能してくれるぞ。



おまけ。獄鎖拳にZCを食らうと…。究極対空!?

ガイに限らず、技の悪い面は実戦で感覚的に分かることが多いが、良い面を生かすには多大な努力と多少のセンスが必要。精進を怠るな。

ゴメンナサイ

ムックのシステムページで「ダウン回避・投げ受け身」のところを書いたのですが、かなりウソついてます（諸々の事情で「直し」が入らなかったんだよ〜）。この場を借りてお詫び、訂正します。スミマセン。

●「着地寸前にコマンドが完成している必要がある」→全然そんなことはありません。空中でのやられ状態中なら、いつ入力してもOKです。

●「オリジナルコンボはダウン回避不可」→ズバリできます。一応スクリューなどの投げにつながれた時以外はどんな通常技、必殺技も可能。

●「ダウンしなくても回避行動がとれる」→追加で、ダウンしないふっ飛び（通常技や春風脚、獄鎖拳など）でもダウン回避はできます。

●「テングウォーキング」→ソドムの対戦攻略のところで書かれているとおり、通常ダウン回避できない攻撃に対しても出せるという特長があります（いなりんさんゴメンナサイ）。

●もう一つソドムで、→↘↓＋Pで「後転移動起き上がり」があります。これは普通のダウン回避と同じ条件でしか出ません。転がる距離の法則がヘンで、スーパーコンボをくらったあとの大足払いにかけても後転しないのに、ゼロカウンターだと少し転がります。

別に恨みはないんだけど…

対戦攻略 ザ・バーディー'sリベンジ

今回のバーディー対戦攻略は、S・コンボの使い方を中心に進めていくぜ！

担当：アディトシ



最近、町で「バーディーのダイヤグラムの位置が高すぎる」という声をよく聞く。

確かに、個人的には若干上位にいきすぎているような気もするが、だからと言って、上位4キャラ以外のキャラにやはりそれほど不利とも思えない。

ただ、バーディーをあまりよく知らないで、そういった意見を口にしている人も少なからずいると思うので、前々号とも併せて、今一度理解を深めてから意見等を送ってきてくれ。

バーディーを特徴づける2大武器

バーディーのキャラ性能の高い部分。それはS・コンボと跳び込みである。

高威力のコマンド投げと打撃技の2択は、所詮、このキャラだけの特典ではないし、他キャラだってそれに見合う連続技なりを持っているはずだ。よって「バンデッドチェーンがあるから…」などという理由で、このキャラの強さを語ることはできない。

しかし、S・コンボと跳び込みは別。この2つの要素を活用せずして強くあることは不可能に近いし、使いこなせないとあらば、使用キャラを変えたほうがいいだろう。

もっとも、そんなに難しい作業ではない。性質を知り、使用状況を覚えてしまえば、たいてい事足りるものだ。

跳び込み軌道を知れ！

バーディーのジャンプの軌道は、ご存じのとおり低い。そのため、普段適当に跳び込みを繰り返していても、対処する側は落とすのに一苦労する。

跳び込み技は、大キックとボディプレスの2つが主。

ある程度遠い間合いから跳び込む場合は、リーチのあるジャンプ大キック。連続技にもっていきたいときもコレだ。

また、めくることはできないが、この技でヒット後、相手の背後に着地することも可能。

それぐらい判定が広いので、この技で跳び込む際の位置は（もちろん足の先端をヒットさせるのがベスト）結構アバウトでもいい。ただし出てる時間が短いので、できるだけ引き付けて出すこと。

では、ボディプレス。この技は普遍的に、めくりを狙うもの。そのためには、当然近間から跳び込まなくてはならない。

めくりを狙わないのなら、出てる時間の長さを利用し、昇りぎみに出して対空を兼ねるといいだろう。



ボディプレスは、対空も兼ねて出しておくと便利。

さて、この2つの跳び込み技を、普段の立ち回りで出していく分には、この程度の知識でいいが、相手の起き上がりに対してはもう1つ知っておくべきことがある。

別に、このキャラ限定というわけではないが、起き上がりに跳び込む際、相手がリバーサルで無敵技を出せば着地しガード。失敗したりガードしていれば、そのまま攻撃判定が相手に重なるタイミング。これを意識して跳び込むといい。

バーディーは特にやりやすいぞ。

余談だが、跳び込みが強いと言えば、バーディー以外では、同じ重量級のザンギエフが挙げられる。だが、決定的な相違点が1つ。

例えば、小技→跳び込みといった連携を行う場合、バーディーなら対空系の技で落とされることはあっても、しゃがみⓅやⓀで制されることはない。

ところが、ザンギエフは地上判定がなくなるのが遅くとされる。

跳び込んだ後の攻めは、確かにザンギエフのほうが厳しいが"跳び込む"という行為自体は、バーディーのほうが優れているのだ。



リバーサルを出されたら着地、ガードして…。



相手の起き上がりに跳び込む際は…、



出さなかったり失敗したら判定が重なるタイミングがベスト。

ザ・バーディー主な使用状況



ザ・バーディー

ザ・バーディーは、レベルを意識しないのであれば、相手の技をガード後の硬直時間を狙う〝返し技〟として使用していきたい。

とにかく硬直は認められるが、通常の技では反撃はほぼ不可能。そんな技をガードさせられた後は、まず狙っていくべきだろう。

具体的には、キャンセル飛び道具、突進技、高い跳び込み攻撃などがそれだ。

もっとも、わかっていてもそれなりに難しいのが現実。少しでも遅れればガードされ、ゼロカウンターの餌食。

ゆえに、よっぽど自信がない限り、返し技として使用するザ・バーディーはレベル1に限定しておくといい。

レベル2以上は、無敵時間をトコトン利用する。

こちらがダウンしたり、通常技対空で落とされた際の、いわゆるリバーサルが必要とされる状況が使いどころ。

他には、ブルホーン→ザ・バーディー（Lv2〜3）という具合に、相手が手を出しそうなところに予め置いておくのも有効だ。

さらにレベル2以上の無敵時間は、飛び道具さえもすり抜けることは周知の事実。

本来、それを行う場合、ブルリベンジャーを使うのが妥当だが、ナッシュのソニックブームに対してだけは、レベル2以上のザ・バーディーのほうが確実。

もちろん、先読みで出していくならリベンジャーでも構わない。しかし、確認してしまうと間に合わないのだ。

さすがに、引きつけてしまうとダメだが、ある程度の確認を、ザ・バーディーならスピード、暗転時の自分だけが動ける時間によりできる。そして、ナッシュの硬直中にヒットさせることができるはず。

また、レベル2以上でないと跳び込みから連続技にする際、ほとんど入らないことも覚えておこう（レベル1は少しでも間合いが離れるとガードされる）。

ブルリベンジャー

ブルリベンジャーには、レベルによる使い分けは存在しない。変わるのは威力だけだ。

さて、この技の最も代表的な使い方と言えば、前述している飛び道具抜け。まず最初に、そのやり方について説明しておきたい。

基本的には飛び道具を、読みではなく確認してから出すもの、ということは理解していると思う。

しかし、だからと言って、飛び道具を確認してから全コマンドを入力していては、よっぽど相手がバカな撃ち方を（遠距離でおもむろに撃つ）してくれない限り、まず間に合わないだろう。

そこで「相手が飛び道具を撃ちそうだな」と思われる場面では、予めレバー入力だけはしておく。そして、確認したらボタンだけ押すというわけだ。

ダウンを奪われない対空兵器で落とされたり、自分の起き上がり、相手キャラとの間合いが非常に離れているときなどが一般的。キャンセル飛び道具等、近間でも合わせられるとなおいい。

飛び道具抜けの他に、ブルリベンジャーはザ・バーディーのようにリバーサル技としても活用できる。無敵時間は腐るほどあるしね。

ただ間合いは限定されているから、接近してダウンさせられて小足払いを重ねられる…てな状況には使えない。

少し離れた所から、大足払いや中段技を重ねられるようなら使っていこう。

また、こちらが起き上がる瞬間に攻撃判定が重なっていない跳び込み。つまり、ある程度高い高度でジャンプ技（出放しの技に多い）を出して跳び込んでくる場合にも、着地後の隙を狙ってブルリベンジャーを出すと有効。

ちなみに、ブルホーン→S・コンボとしたいとき、レベル1でしかザ・バーディーが出せないのなら、潰される恐れがあるので、ブルリベンジャーを使っていくべし。

ブルベリンジャー主な使用状況



起き攻め3択

バーディーがバリエーション豊富に起き攻めを展開できる場面は、マーダラーとバンデッドを投げ分け（前々号参照）、相手を画面端にダウンさせたときのみ。

その際、跳び込み、小足払い重ねの安定路線を除いて、強力な3択攻撃が可能である。

具体的な3択は…。

①大足払い−下段技
②立ち大キック−中段技
③コマンド投げ−ガード不能技

言うまでもないと思うが、②は（①も）ちょうど相手のくらい判定が発生した瞬間重なっていることが望ましく、うまく入れれば立ち大キック→中足払いで2段になるぞ。

③は〝立ちスクリュー〟のバーディー版。ザンギエフほど逃げられにくくはないが、中段技があるので良しとしよう。一応、画面端に追い詰めているはずだから、コマンド投げと言ってもマーダラー限定。

また、③はリスクは高いが間違いなく本命。決まれば、その状態をループさせられるからね。当然と言えば当然。


立ち大キックを、起き上がりにうまく重ねられたら…、


中足払いで2ヒットを狙う。連携になっても割り込みにくい。

神経すり減り緊張高まる。集中力の勝負！

究極対戦

ナッシュVSザンギエフ

この組み合わせはストⅡのガイルVSザンギを思わせる好カード。しかしいろいろな変更から、だいぶ趣が異なった闘いになるぞ。

担当：C・LAN

大まかな基本方針と対戦の流れ

これまでのガイルVSザンギと違うのは、空中ガードができる点。このためザンギは無駄にダメージをくらいにくくなり、結果的にナッシュにより近づくチャンスが増えた。しかしスクリューをかけると間合いが大きく離れてしまうため、一度捕まえればほぼ勝ちということもない。小技↓スクリュー自体もジャンプやオリジナルコンボなどの回避法が存在し、ボディプレスをガードさせてもスクリュー確定にはならない。

にじり寄るザンギ、そして追い返すナッシュ…この図式こそ変わらないものの、SFZ2ならではのシステムを活用していかなくてはお互いに勝利は見えない。

ナッシュのほうがかなり有利だが、ソニックブームをうまく処理すればザンギエフにも十分勝機はある。

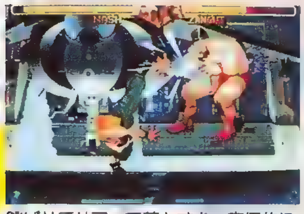
ナッシュ ソニックを撃つべきか… その判断が重要

ナッシュにとって一番イヤなのが、ソニックを跳び越された瞬間だ。ソニックブームをいかに読ませないように撃つか…ある意味ここさえ注意すればザンギ戦は半分制したも同じだ。ザンギを相手にする場合、ラウンド開始時くらいの間合いでの攻防が最も重要になってくる。

中間間合いにおいてナッシュが取る行動は主に二つである。ソニックを撃つか、あるいはサマーを用意して待つかだ。何らかの勝算がない限り、こちらから跳び込むという選択は基本的に除外していい。

ソニックを撃つときは動いた瞬間にブチ当てるつもりで、迷わず大で出そう。


中間距離ではソニックを撃つか、それとも…。


跳ばせてサマーで落とすか。究極的にはこの２つに集約される。

近寄られたら少し手数を増やし、中足払いやしゃがみ中パンチ、そしてやはりソニックを絡めて追い返すようにする。大足払いは空振りすると、ザンギの大足払いや立ちスクリューをくらう恐れがあるので出すときは慎重に。

これにジャンプ防止の裏拳を混ぜたり、明らかにザンギがすかし待ちしているようであれば、図々しくこちらから歩いて投げにいくという奇襲も効果がある場合がある。

行動に困ったらしゃがみ小パンチの連打もよい。近ければ大以外のスクリューで吸われ、遠すぎると大足払いで転ばされるが、間合いに注意すればザンギの足払いの出かかりを潰せる。

ジャンプ攻撃からのスクリューは、打点によっては通常技はもちろん、ジャンプでも回避できないときがある。こんなときはOCか、あるいはしきり直しの意味で膝やボディにゼロカウンターをかけるのも手だ。ザンギ戦においてはゲージがナッシュの命。たまるまでは慎重に行動しよう。

間合いが離れたらソニックを撃ちまくる方針で。バニシングで消してくるようならソニックブレイクもいいが、ラリアットで回られると無駄撃ちに終わるので注意。

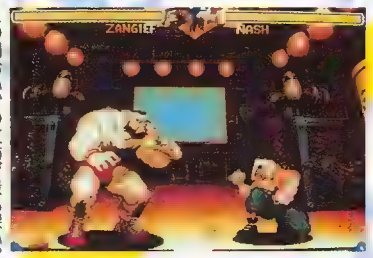
ザンギエフ 読みの連続 勘を研ぎ澄ませ！

ザンギエフの狙いは常に一つ。スクリューパイルドライバー及びファイナルアトミックバスターをいかに決めるかということである。

スクリューの決め方は小技や跳び込みから、あるいは立ちスクリューなど多岐にわたるが、いずれにしてもまずはナッシュに近づくこと。これがザンギの掟だ。

ザンギにとって、ジャンプからスクリューを狙える間合いまで近づくのはそれほど難しくはない。しかしそこからの壁がとても厚い。

ナッシュのところでも触れたが、お互いにとって一番のポイントになるのがこの「ナッシュの足払いギリギリ当たらず間合い」だ。ここが最も神経を使うところでもあり、また最も面白いところでもある。重要なのは、ズバリ読み。



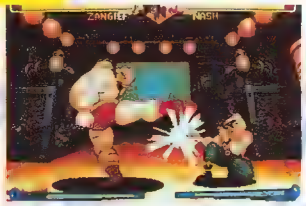
この間合いでの攻防が最も深い。跳ぶかどうかの判断が重要。

ソニックを読んで跳び込むか、足払いをスカして大足払い（長いほう）や立ちスクリューを決めるか。ここにすべてがかかっている。

跳び込みに成功したら、中膝やボディから直接吸ってしまおう。小技を当ててしまうと逃げられやすくなってしまう。ジャンプ大パンチの先がやっと届くぐらいなら、少し歩いてスクリューや大足払いを狙うのが基本。

ここで怖いのはOC。しかしジャンプ技の打点によってはナッシュ側は出しにくいし、またファイナルアトミックバスターならば出されても吸える（レベルや間合いの関係で負ける場合もある）。OCを予期してガードするのも手だが、ナッシュにゲージがあるからといって消極的になる必要はない。あまりに何度も返されるようならばそこで初めて考えよう。

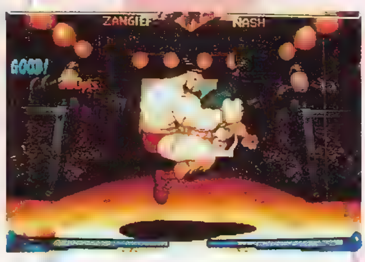
打撃戦には中、大足払いの他に立ち中キックがオススメ。リーチの割に出が早く判定も強い。ナッシュの多くの技の出かかりを潰すことができる。足払いを狙って出されたクロスファイアブリッツに勝つこともできる。戻りは遅いので空振りに注意。これはザンギの技全般にいえる特徴だ。


時折この中キックで牽制するといい。長いぞ。

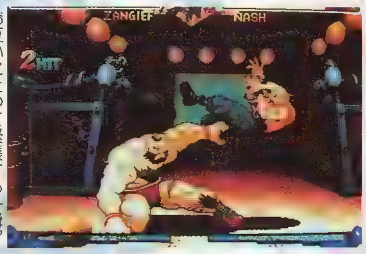
起き上がりの攻防

ナッシュが転び、ザンギが起き攻めをするという局面はお互いにとって非常に重要だ。こういう状況を作るには、基本的にはザンギが短いほうの大足払いを当てた後に限られる。端のナッシュにラリアットを当てたり対空に小チョップを使い、ナッシュの着地を攻めるのも形としては同じだがあまりないことだろう。

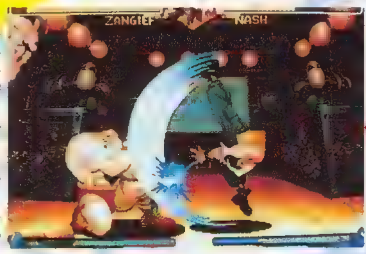
理論的に考えると、ザンギの起き攻めは直吸いかリバーサル待ちかの完全な二択になる。ナッシュ側はこれに対応してサマーを出すか、あるいは投げにいくかという二通りの行動を選択する（ここでサマーというのは多義的にSCやOCも含むものとする）。相手の癖や行動パターンから類推して行動を決めていこう。



そのままスクリューにいくか…。



お互いにとって緊張する一瞬。ザンギの大足払いでヒット。


あるいは起き上がりサマーを予測してガードするか、だ。

単純な中にも深い読み合いがある

究極対戦

ダルシムVSバーディー

やってみないと分からない、密かな読み合いの部分。
ちゃんとやれば、どとらも五分に渡り合えるぞ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

ザンギとは違うのだよ バーディーは！

ダルシム対バーディーの対決は、パワーと技のぶつかり合い。バーディはいかにダルシムに近づくか？ダルシムはいかにバーディーを近づかせないか？どちらも一進一退の攻防になることは必至の緊張感あふれる闘いである。

ザンギエフとは違い、突進系の必殺技があるバーディー。別名「飛び道具キラー」とも言われるだけあって、遠距離での攻防もできる。ダルシムはザンギ戦のようなつもりで闘っていると、手痛いしっぺ返しをくらうようにできている。ダルシムはその辺りを注意して慎重にやらないとキビシイぞ。

どちらも、〝下手に跳び込めない〟〝下手に飛び道具を撃てない〟という、辛い闘いを強いられるこの試合。セオリーを制して覇者となるのはどっちだ!?

遠間での攻防

●バーディー側
ブルホーン(ブルヘッド)、ブルリベンジャー、跳び込み

バーディーは、基本的にはこの間合いからがスタートとなる。ここからきっかけをつかんで近づくのだ。

ダルシムが立ち中Pや大Pで押してきた場合は、パンチをスカすようにしてブルホーン、もしくはブルヘッド(小)を手の判定に合わせて潰しつつ攻撃する。

また、しゃがみパンチや跳び込み防止の立ち大Kなどのスキの大きい技をスカったら、その技の戻りにブルリベンジャーが間に合う。しゃがみパンチを多用するような相手なら、そこを先読みで跳び込んでも良い。逆に大キックを多用するならブルホーン、ブルヘッドで近づける。

ダルシムが垂直ジャンプでクルージングしてきたら、キックなどにブルヘッドを合わせて転ばすのを狙おう。

この間合いはダルシムに主導権があるので、ダルシムの出方を見て返し技を出していく感じ。

●ダルシム側
立ち中P、立ち大P、立ち中K、立ち大K、しゃがみ小P、ヨガフレイム(小ヨガファイアー)、垂直ジャンプ

対するダルシムは、バーディーのゲージに注意しながら、ヨガファイアーを撃っていこう。ヤツのゲージがあるときは、ヨガフレイム(小中大)でフェイントをかけると良い。あとは立ち中Pや立ち大Pを〝スカらないように〟出していく。

ただし、1回何かの技をガードさせたあとに、大Pなどを出すとブルヘッドに潰されるので、危険を察知したらフレイムやしゃがみ小Pを出していこう。

跳び込まれそうになったら、すぐに逃げor垂直ジャンプ。ブルリベンジャーも逃げジャンプで、逃げたらすぐドリルで反撃しよう。

とにかく近寄られないように、跳び込み防止のキック、ブルホーン防止のパンチと使い分けていこう。

中間間合いでの攻防

●バーディー側
しゃがみ中K、しゃがみ大P、ブルホーン、小ブルヘッド、跳び込み

この間合いになると、ぐんとバーディーにも主導権が来る。ダルシムが跳び込みを警戒してくれればいけるぞ。

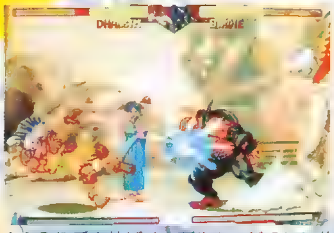
ダルシムのパンチなどは、1回ガードしたあとが跳び込むチャンス。また、パンチを出してくるのが分かったらブルホーンで抜けつつ近づける。小ブルヘッドで潰してもOK。

ダルシムが跳び込みを警戒してしゃがみパンチなどを出さなくなったら、ブルホーンで近づけるチャンス。垂直ジャンプされたら、ブルホーンで強引に近づいたり、ブルヘッドでキックを潰して攻撃していく。

しゃがみ中K、しゃがみ大Pは、パンチに合わせる用だ。

●ダルシム側
立ち小K、しゃがみ小P、逃げJ中K、逃げJドリル(中K)

ダルシムはこの間合いが危険だ。牽制は小の技でするようにして、中、大は出さないようにする。中、大は跳び込まれたり合わせられるので危険だ。


むやみに手を伸ばすとブルヘッドのいい的。

ちょっとでも危険を感じたら逃げジャンプして、ヤツが突っ込んできたら中Kやドリルで返していく方針。

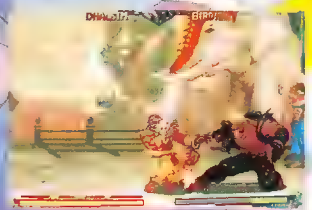
跳び込みやブルホーンが怖かったら、1回ガードさせた後手を出さずにガードして、様子を見て、跳び込みなら立ち小Pで、ブルホーンはガードしてからしゃがみ中P、もしくはゼロカウンターで返していくのがいい。逃げJのときはちゃんと空中ガードしながらジャンプすること。

近距離での攻防

●バーディー側
小足払い、マーダラーチェーン、バンディットチェーン、ブルリベンジャー、ザ・バーディー、跳び込み

ここまで来たら、そこはもうバーディーの間合い。逃がさないようにつかまえよう。投げるときは投げ分けもちゃんとね。

ダルシムがドリルで突っ込んできた場合は、なるべく立ちガードして、着地に小足払いを出すようにする。小足は出るのが早いからダルシムのスラストまでのスキに割り込める。


ドリルは立ちガードしてから小足払いを入れてやろう。

小足払いをガードさせたら、投げる、跳び込む、ブルヘッド、ザ・バーディの4種の攻撃を使ってラッシュ開始だ。ここで勝負を決めると言っても過言ではない。

同じように、跳び込みをガードさせた場合も、そこから投げ、跳び込みで2択をかける。ブルホーンをガードさせた場合には、その後ブルリベンジャー（パンチ）で、足払いをスカしつつ掴んだり、小足払いに行ったり、跳び込んだりと揺さぶりをかけよう。時にはザ・バーディーも有効だ。

また、ダルシムがラッシュをかけてきたら、ドリルにしゃがみ大Pを合わせ相打ちを取るのがいい。もしくは普通にドリルガード後小足払い。

●ダルシム側
中足払い(スラスト)、しゃがみ中P、ゼロカウンター、逃げJ（～空中テレポート）

ここはダルシム逃げどき。跳び込みはまともにガードしてはいけない。逃げジャンプでせめて空中ガードするように。逃げジャンプが間に合わなければ、ゼロカウンターも導入する。うまいこと空中に逃げたら空中テレポートで反対側に逃げよう。

ブルホーンをガードしてしまったら、しゃがみ中Pを連打して跳び込み&小足払い防止だ。ただ、それがちょっとでも反応が遅れると、跳び込まれたりザ・バーディーをくらったりと、いいことがないぞ。逃げジャンプもいいが、ブルヘッド&ザ・バーディの場合はくらうぞ。注意。やっぱりゼロカウンターがあれば使ったほうが安全。


ブルホーンはゼロカウンターが安定かな。キックでやること。

スラスト&しゃがみ中Pを出す場合は、常にキャンセルでヨガファイアーを出していくつもりで常に入力していこう（ただし、バーディーの反応次第ではブルリベンジャーをくらう）。

ゲージの無駄遣いは死を招く

どちらのキャラも、ゲージを無駄に消費してしまうと、後がつらくなる。バーディーはOCは必要ない。全部スパコンで確実に決めていきたい。

ダルシムは、OCを狙いたいが、バーディー戦では狙う場所がない上、使ったあとにゲージがないとゼロカウンターがなく、危険だ。9割ゼロカウンター、1割起き上がりインフェルノ（バーディーがブルホーンなどを重ねてきた場合）に使う感じで。

根本的にもほとんど五分だし、読み合いの部分が大きいので、場数を踏んだものが勝つ！そんな特殊なキャラ同士の味のある対戦だ。

次号、VER.2にステップアップ!

ストリートファイターZERO2 対戦ダイヤグラム近況報告

VER.1の発売後、相性数値が徐々に変化しつつあるダイヤグラム。来るVER.2の発表を控え、今回はキャラの現状をリポートする。

臨時担当：FRS-N.O

【リュウ】
スーパーストⅡエックス以来、技が増えてないリュウ。戦法の基本型は完成されているものの、いまいち押しが足りない。前作ストZEROで、足払い合戦時に近距離で大波動拳（ファイヤー波動拳）を当てていく闘い方が確立されたが、それだけでは少々つらいところ。昇龍拳の無敵時間が大幅に短くなってしまったのも問題。
極端にいってしまうと「波動拳がなければただの格闘家」である。はたして波動拳ひとつでどこまでいけるか⁉

【ケン】
ゼロコンボの削除により、一度に与えるダメージが減ってしまったのが響いたか⁉前作で飛び道具の下を抜けまくった前方転身も、やられ判定が大きくなって弱体化。通常技同士で技を連携させても割り込まれるのも心もとない。結局、どこまで「だましのテク」でごまかすことができるかに懸けるしかなさそう。

【春麗】
もはや、最強は揺るぎない。彼女ひとりがレベルのちがう強さを発揮しており、まさしく「アナザープラネット」状態。

【サガット】
リュウ、ケンの波動拳より連射の効く気功拳、しゃがみガードできない旋円蹴、下小K以外対空になり、攻撃判定の強力な通常技、オリコンのお手軽かつ超強力な破壊力…。あとはどれだけ、ほかのキャラにポイント差をつけるかが見物だ。
自分から攻めていくと、多かれ少なかれ動きがぎこちなくなってしまうのが難点。攻撃力は問題ないので、自分のターンが回ってきたらしっかりダメージの高い技をいれていこう。ダイヤグラム上ではもう少し上がりそう。

【アドン】
あまりにも開幕のスタートダッシュが早すぎた。ある時期、ピタリと成長が止まり頭打ちに。あとは数値的に落ちていくだけの模様。
ただし、技の性能は明らかに前作を上回っているので上位グループから転落することはないだろう。

【バーディー】
密かに重力級にあるまじき高機動力を誇るとんでもないキャラ。ジャンプ性能がかなり理想的なのも見逃せない。重量級の皮をかぶった中量級キャラだ。今の位置は十分キープできるだろう。

【ガイ】
キャンセルできる通常技が減り、疾駆けからの必殺技ふたつが、まったく目も当てられないほど弱体化。それでも、前作での「待たれると脆い」という弱点は崩山斗の追加により克服。弱くなったといわれる割にはまだまだ闘える。

【ソドム】
リバーサルで出せるいい必殺技がない、ろくな対空がない、吸い込みが悪い、スライディングが飛び道具を抜けにくい（遅い）、守りに入れないと五重苦。相手をダウンさせたらもう2度と起き上がらせない、くらいのつもりでかからないとダメ。ゲージをためるまでは我慢の闘いを強いられる。

【ナッシュ】
なんと今回のサマーソルトには無敵時間がない。しかし小なら空中ガード不可能になり、早出しすれば打ち負けない。それよりもソニックブーム硬直がすごく短くなって、ガイルライクに使えるようになったのが大きな進歩。
ただ、局地的に「嫌な相手」が存在し、そのためにやや安定感に欠けるのが春麗との差となって現れている。これ以上は上がりも下がりもしないのではないだろうか。

【ローズ】
このゲームの「ミスマイペース」といえば彼女。攻めてよし、守ってよしのバランスのとれたキャラだが、ローズのほうからプレッシャーをかけていけないのが唯一の弱点か。


落ちたとはいえがんばるガイ。でも中、大疾駆けがまるでダメなのは…。

【ベガ】
もともとZEROコンボがなかったベガは今作品ではたいした悪影響を受けず、前作に近い闘い方ができる。SFZ2では無敵対空技を持ったキャラが大幅に弱体化しており、そこに付け込む余地はまだまだある。邪悪な笑みを浮かべる魔神の今後に注目しよう。

【豪鬼】
落ちるところまで落ちた、殺意の波動をまとう男。この順位まで転落したのは豪波動拳の性能の悪さ、原因はそれだけ。弾の発射まではケンと同じで、硬直はリュウと同じ。つまり2人の悪いところが合わされている。弾をはっきり確認してから跳び込めるというのは、もはや致命傷といえよう。

【ダン】
カプコン開発チームいわく、最弱めざして調整したとのこと。しかし、めくり性能が良かったり、連携が強かったりと実はあまり弱くなかった。割といけるので、実はセカンドキャラにしているという人はかなり多い（笑）。

【ダルシム】
数値的には上位にいるが、動きが素早くてかく乱戦法をとれるキャラにはつらい。結局、中位グループ最強より上にいくのは難しそう。


一連のシリーズのダルシムよりも上方向に弱い？それでも現在6位。

【ザンギエフ】
ジャンプ攻撃からのスクリューが脱出できないこともあるという点はあなどれない。相手の起き上がりに生でスクリューはめできたりと、なかなか恵まれている。
ただし「ナントカの一つ覚え」でスクリューばっかり狙っていては、この低い順位からは抜けることができない。ダイヤグラムを華麗に（？）上昇していく秘訣はバニシングフラットにあり。

【元】
ダイヤグラムVER1では屈辱の最下位。ただでさえ扱いの難しいキャラなのに、流派が2種類あるのでたいへん。
しかし、あれから相当な研究がなされ、かなり順位を上げられそうな今日このごろ。だんだんと戦法論が確立されてきたので、躍進の日は近そうだ。

【ロレント】
通常のフィールドで強く、また相手を画面端に追い込んでも同様の連携でゴリゴリ押して行けるのは大きなアドバンテージといえる。こういうプレイをしつつも、いつ相手が跳びこんできても立ち中で落とせるように常に中Pボタンに指をかけておこう。

【さくら】
ダイヤグラム中段以下には落ちそうもない、比較的安定したキャラだ。
たしかに、小足払いがヒットしたのを確認してから咲桜拳が入るし、レバー入れ中Kから小Kキャンセル咲桜拳も入る。だが、どうやって相手に接近する⁉波動拳は出るまでが遅いので不安だし、春風脚は研究されてしまった。これって、ちょっとヤバくない？さくら、人生最大の危機にいま直面!!
…と、こんな感じで製作中のダイヤグラムVER2の発表をおたのしみに！

STREET FIGHTER ZERO2

対戦ダイヤグラムVer.1 順位表

順位	キャラ名
1	春麗
2	アドン
3	ナッシュ
4	ローズ
5	バーディー
6	ダルシム
7	ロレント
8	ガイ
9	ベガ
10	さくら
11	ケン
12	リュウ
13	豪鬼
14	ソドム
15	サガット
16	サンギエフ
17	ダン
18	元





君の部屋が全国大会会場になる刻（とき）



大好評発売中！
『ストリートファイターZERO2』
価格：4800円（税込み）
商品番号：GV-25
特典：リバーシブルジャケット
ナレーション：宮村優子

6月9日に行われた全国ストゼロ2大会の模様を、あますところなく収めたビデオが遂に登場！

試合は、強豪ひしめく予選から、全国一を決めるトーナメントへと激しく展開。果たして頂点に立ったのは誰だ？

今回はゲーム画面だけでなく、会場内の雰囲気や各イベント風景も収録。臨場感たっぷりの演出が満載だ。あたかも大会会場に来たかのような感覚に貴方は襲われるだろう。

イベントは、コスプレ大会、3 on 3大会などゲーム大会ならではの貴重なもの。

このビデオが、あなたを全国大会へと誘う…。



ストリートファイターZERO2 大会ビデオ（仮称）

7月末発売予定！
価格未定
商品番号：GV-26



絶賛発売中

強くなりたいなら買うしか！

定価 千三八〇円（税込み）

ゲーメストムックVol.35

STREET FIGHTER ZERO 2

システム解説
（ゲージ全般、受け身、ダウン回避…etc.）
各基礎から対CPU、対自分、対戦攻略まで
オリコン講座
緻密にして膨大な！データを掲載
設定資料、ラフスケッチデザイン紹介
開発者インタビュー収録
コメント付き
アイランドも充実（さくらコーナー有り）
ゲーム内に散らばるグラフィックも逃さない
全キャラエンディングまで見れてしまう!!
B 2 ポスター付き

©CAPCOM CO.,LTD 1996. ALL RIGHT RESERVED.

288ぺえじ

STREETFIGHTER ZERO2

with B2 POSTER (by CAPCOM DESIGN ROOM)

あの「レイフォース」チームが再び夢を贈る！

RAYSTORM

レイストーム

© TAITO CORP. 1996

前回5面までしか紹介しきれなかったレイストームが、とうとう完成だ！ シューターにはたまらない攻撃、映像をとくとご覧あれ。

担当：レイストーム研究会　キャサ夫

さあ、とうとう完成バージョンのお披露目となる「レイストーム」。前回の紹介ではステージ5までしか見せることができなかったが、それを見てもこのゲームはかなり凄い出来だと思った読者も少なくはないと思う。

今回は、前回のシステムのおさらいと5面以降のステージ紹介をしていこう。



さて、長い旅へ行きますか。

選べる機体はナント2機！

レイストームは新しい自機が加わり、前作の「R-GRAY1」と今回からの「R-GRAY2」の2機なった。

「R-GRAY1」は前作そのままの機体で、8ロックオンにワイドショット（パワーアップをしていくごとに横幅が広がる）となり、ショットとレーザーの攻撃バランスがよくとれた一般向けの機体となる。連続8ロックオンをした場合の倍率は128倍だぞ！

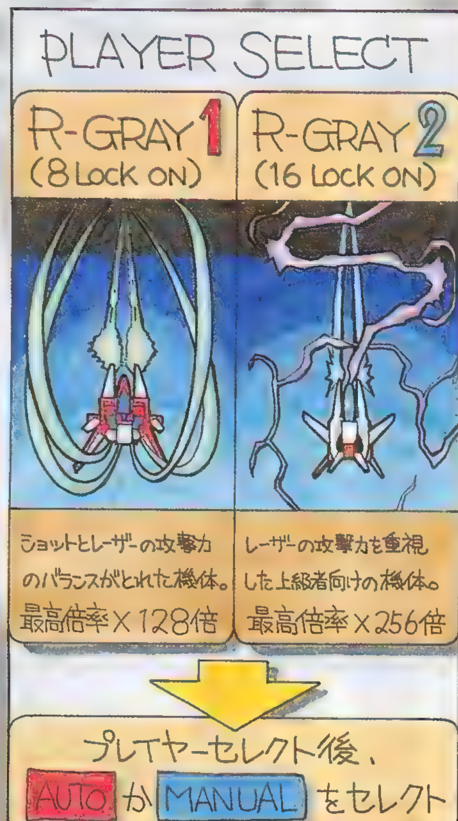
「R-GRAY2」はロックオンレーザーの攻撃力を重視した上級者向けの機体となる。

ショットはレーザーで、前方集中型になり、パワーアップをしていくごとにレーザーに残像がつくようになる。この残像は、機体を横移動させることによってかなり威力を増す。

R-GRAY2は16ロックオンができ、レイストームの売りともなるシステムといえよう。

この機体のロックオンレーザーは最高16カ所までが可能で、16個目の倍率はナント256倍となるのだ。

レーザーはロックオンをしてから発射し、その間にロックオンをした敵もホーミングして倒していくことができるのだ。レーザー自体のスピードは速いが、すべてのロック力所を貫通後、画面外に出るまで次の攻撃はできないので注意。



オートorマニュアル君はどちらを選ぶ!?

オートとマニュアルとは、簡単に説明するとショットボタンとレーザーボタンを分けるか分けないかである。

マニュアルはショットボタンとレーザーボタンの2つがあり、2つのボタンを同時押しするとスペシャルアタック（いわゆるボンバー）になる。これが基本となる操作だ。

オートはレーザーとショットが通常のショットボタン1つを押すと出るようになり、本来のレーザーボタンはスペシャルアタックになるのである。

基本的にはオートは初心者向けで、マニュアルはある程度できるようになった人用だ。

レイフォースにボンバー？

レイストームには新しいシステムとなる「スペシャルアタック（ボンバー）」が加わった。

スペシャルアタックは、点数表示の下にあるスペシャルアタックゲージがMAX時のときのみ使うことが可能で、使うと自機から多数のミサイルが発射され、機体に問わず画面中央に弾幕をはることができる。

スペシャルアタック使用時中は自機が完全無敵となるので、緊急回避に使うのも良し、堅い敵に使うのも良しだ。

スペシャルアタックは1度使うとゲージがなくなり、ゲージはロックオンレーザーを使って敵を倒すとどんどんたまっていくのだ。

スペシャルアタックボタンはいろいろな使い方があり、使用時に敵を巻き込めばその敵の倍率も上がっていき、高得点を獲得することができるのだ。まあ、今のところはどのような使い方が正しい使い方かは謎となっているが、点数稼ぎとして今後使えるかも？

まあ、システム面はこんな感じだが、理解できただろうか？基本的にクリアを目指す人はR-GRAY1がお薦めで、点数を稼ごうという人はR-GRAY2で頑張るといいだろう。

つぎはレイストームならではの稼ぎ方を簡単に紹介していこう。



スペシャルアタックは今後いろいろな使い方が考えられるぞ！

レイストームもやはり稼ぎが[illegible]だ！

前作の「レイフォース」を

新機体「R-GRAY2」16ロックオンシステム



まず、「ピッピッピッ」と敵をロックオン。



ロックオンレーザーを「ファイヤー」。で、その後も敵を狙って「ピピピッ」とロックオン。



するとレーザーは貫通してどんどん破壊していく。



ROUND1



迫り狂う1ボス。このアカさはなに!?

ROUND2



敵工場地帯。戦車のラッシュがきびしそう。

ROUND3



滝の場面。このまま下へ一気に降下だー！

ROUND4



宇宙空間による敵艦隊との戦い。ちなみに青いのはレーザー…。


連続で敵を倒すと、このように高得点が獲得できるのだ。８ロックオンは１２８倍。16ロックオンは２５６倍だぞ！

引き継ぐ形になる「レイストーム」は、基本的な点数稼ぎは前作同様ほぼ同じで、できるだけ数多くロックオンをして、一気に敵を倒すのがコツとなる。

で、1回のロックオンレーザーで8カ所倒した場合、100点の敵なら100、200、400、800、1600…最後8個目1万2800点と得点の倍率がどんどん倍で上がっていくのだ。

今回のおもしろいところは、この稼ぎにあるといっても過言ではない。

理由の1つに、使う自機(R-GRAY2)によってロックオンの最高個所が16個までとなっている。

理由2つ目は、前作ではロックオンできる物が基本的に地上物で、自分の高さより下の物ではないとロックオンができなかった。だから点数稼ぎにも限界が感じられていた。だが、レイストームのロックオンシステムは、自機を問わず空中にいる敵もロックオンができるようになり、しかも、ロックオンをしている時間が前作よりもかなり長くなったために、画面内の敵をうまくいけば一掃することができ、高得点を獲得することができるのだ。ちなみに、16ロックオンの最高倍率は256倍となっていて、より点数の高い敵を最後にロックオンすれば、その得点の256倍入るぞ！

このような点数稼ぎ攻略も今後、力を入れてやっていくつもりなので、まず今回はこのような遊び方もあるんだなと、頭の中に入れておいてほしい。

とうとう完成！「レイストーム」そのビジュアルといったらもう！

レイストームは全8ステージで構成されていて、簡単に紹介するとステージ1からステージ3までが敵に占領された地球が舞台。ステージ4、5は宇宙空間が舞台となり、ステージ6から敵惑星「セシリア」へ進入し、ステージ8でラスボスが待ち受けているのだ。

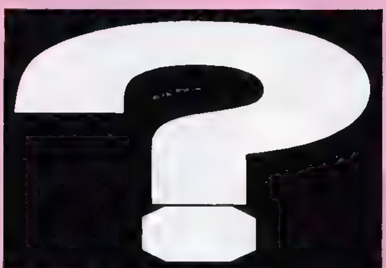


ROUND6

セシリア上空にて猛攻を受ける。避けられるかな?

ROUND7

とうとう内部突入。前作6面を思い出すぜ。

ROUND8

セシリア中心核は謎とされている。はたして何が…。

ROUND5

敵宇宙港。本当にこんな物がありそうな感じだぞ。

あのライジングの新作をスクープ

緊急速報！

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

EIGHTING
©1996 RAIZING

すべてがマニアックなこのゲーム、今から要注目だ!!

担当：VMT-RED

※画面は開発中のものです

こいつは要チェック

あのライジングが、またまたやってくれそうだぜー！

今回は横画面縦シューだ!! その名も、「蒼穹紅蓮隊」…。何やら難しい漢字のタイトルなので、ちょっと辞書を見てみると…

・そうきゅう【蒼穹】青空。大空。

・ぐれん【紅蓮】猛火の炎の色のたとえ。

…とある。

これらの言葉から想像される光景…成層圏での戦闘、[illegible]を焼きつくす強力な火器で…。

そして、ゲーメスト編集部に[illegible]このイメージどおりの画面を見せつけてくれたのだった。

というわけで、現段階ではプレイ取材ができないので、ゲーム性についてはあまり紹介できない。

しかし、ゲームの世界観、設定等はすでに固まっているようなので、画面写真と共にまずそちらを紹介して行こう。

とにかく渋いんだ、これが。



ステージスタート時の画面。全翼型爆装機で超やな予感。



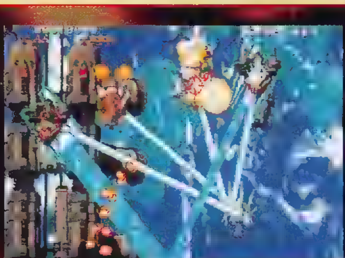
ボスなのだろうか？弾が見やすくてよけ[illegible]



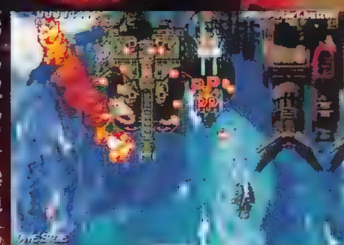
高高度での戦闘。まさに蒼穹。



追尾レーザー[illegible]を攻撃中。なかなか派手な攻撃だ。



複数の敵を同時にロックしてレーザー攻撃。



パワーアップアイテムが見える。左下の表示、ワンサイ・べと[illegible]

ストーリー

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「㈱尽星」の私設自衛隊「ＪＤＦ」の俗称である。

自衛部隊となってはいるが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧などに乗り出したりと、何でも屋的な部署といえよう。

創業当時は、宇宙開発事業団の孫請けに過ぎなかった「㈱尽星」は、経営の合理化、効率的な機器運用の徹底などにより、宇宙開発関連会社の中では異例の早さで一部上場を遂げた。

同社はその後、航空会社、実験機器製造メーカー、電子部品会社などの吸収合併を繰り返し、20数年の間に世界でも有数の宇宙開発会社となった。現在もなお、どんどん成長を続ける巨大企業である。

この急成長の推進力は、往環機パイロット出身の同社会長、ミアマ氏の手腕によるところが大きい。ミアマ氏は社長の椅子を後継者に譲り、会長となった現在でも、ときには自ら往還機を操縦して地上と軌道上を行き来し、精力的に仕事をこなす毎日を送っている。



写真①東京上空での戦闘。下に街が見える。

ゲームシステム

○タイプの自機の中から1機を選んで使用する。

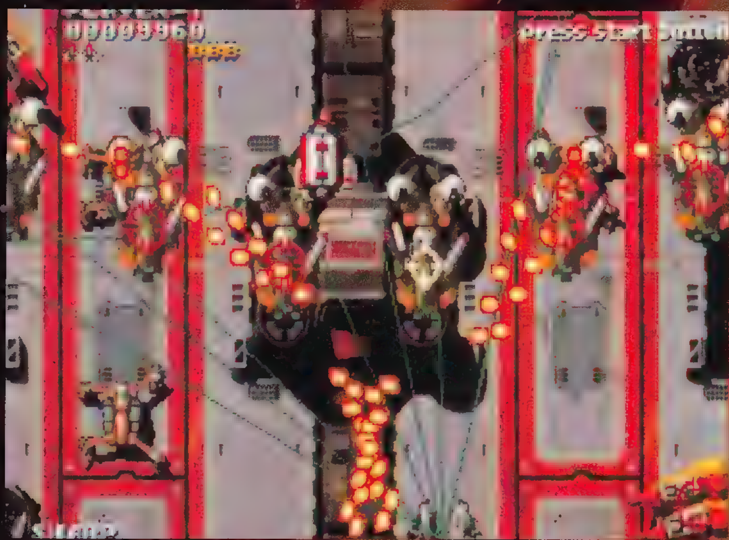
8方向レバー+3ボタンの操作系で、レバーで自機の移動。ショットボタンは、セミオートでショットとサブショットを発射する。

ショットは画面上のパワーアップアイテムを取ることにより、5段階までパワーアップが可能。

ボンバーボタンも、まあ普通のボンバーって感じだと思われる。

ここまでは、割とフツーのシューティングって感じだが、最後の1つ、切り替えボタンがどうもにおう。

資料によると、各機に2種類ずつ装備されている「追尾レーザー」を「集中型」と「拡散型」のいずれかに切り替えることが可能、となっている。



写真②自機から伸びるワイヤーフレームが敵をとらえる。効果は？

画面写真を見てもらえば分かると思うが、敵に照準マークが付いて、レーザーで攻撃するシステムらしい。

しかし、写真①で敵機めがけて発射されているのはレーザーとは別のようだ。

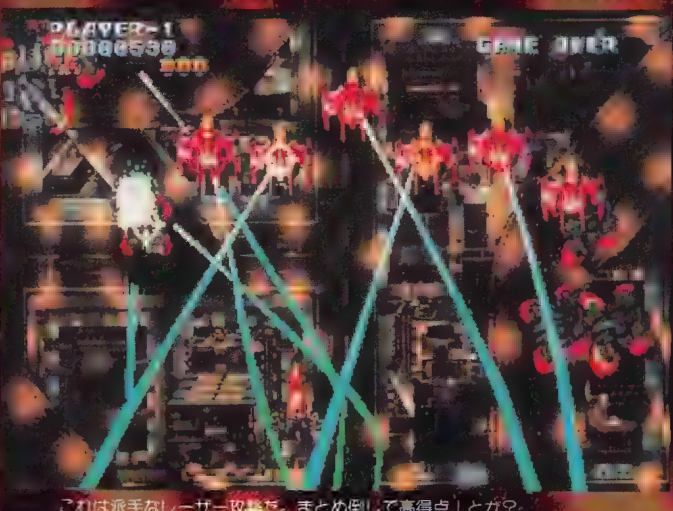
さらにアヤしいのが写真②で、照準マークとは別に、ワイヤーフレーム状のもので敵をサーチ?している。

自機から発射されていることのワイヤーフレームは、どうやら直接攻撃力はないらしいが、追尾レーザーのシステムと深い関係があるのは間違いないだろう。

とにかく、現時点では、「追尾レーザー」や「切り替えボタン」を中心として、ボンバーや通常ショットボタンのため撃ち、などもからむマニアックなシステムを検討中であるらしい。

今回紹介する写真からだけでも、かなりあれこれ想像させられてしまう。おそらく、スコアのシステムも関係して来るだろう。

では次は、ステージ1のストーリーを紹介しよう。



これは派手なレーザー攻撃だ。まとめ倒して高得点！とか？

1面「東京上空ステージ」

所属不明の巨大な巡洋艦が、本社が置かれている都市部へ向けて大気圏外から降下中であるとの情報が、高高度プラットフォーム「慶絡」より入った。「慶絡」からは直ちに迎撃部隊が発進したが、降下速度の差からインターセプトは失敗、同部隊の本社到達は巡洋艦のそれの6分後と算出された。プレイヤーは敵と思しき巡洋艦を迎撃に向かう。



おそらく中ボスクラスと思われるが……

[illegible]

このなかに、登場人物の設定もかなり凝っていて、設定マニアも大満足。

だが、全国のシューティング野郎共が求めるのは、バトルガレッガで味わってしまった以上のシューティング・エクスタシーであるはずだ。

そして、このゲームはきっとその期待に[illegible]

©[illegible]

混沌とした世紀末にふさわしい

LAST BRONX 東京番外地

オリジナリティの高いシステムをマスターして仮想都市東京を完全制圧しろ!

セガAM3研が贈る超リアルポリゴン武器格闘「LAST BRONX／東京番外地」(以下ラストブロンクス)。そろそろ出回ってきたこのゲーム、すでにプレイしてそのオリジナリティの高いゲーム性と世界観に共感した読者も多いと思う。

さてこのラストブロンクス、操作形態がセガのゲームではおなじみの8方向レバー＋PKGボタンということもあって非常に親しみやすい作りとなっているが、より深く楽しむためにはその独特なシステムを理解する必要がある。特にラストブロンクスの新システム、アタックキャンセルと潜り込みは最優先でマスターすべきテクニックといえよう。

そこで今回はこれらのシステムをいくつかピックアップしてゲーメストならではの切り口でその性質と利用法について解説していこうと思う。この街で生き残りたいのなら心して読め!

仮想都市東京で生き残るための システム講座

[illegible]・DYU

アタックキャンセル

まずはラストブロンクスにおいて最も特徴的なシステムのひとつ、アタックキャンセルについて説明しよう。このアタックキャンセルとは攻撃モーション中にGボタンを押すことによって任意にそのモーションをキャンセルするテクニックのことで、同社のバーチャファイター2(以下VF2)やファイティングバイパーズのGキャンセルのようなものと考えてもらえばわかりやすいだろう。

このテクニックの成立条件はコマンド入力が完成してから攻撃判定が発生するまえにGボタンを押すこと。攻撃判定が発生してからでは不可能。つまりVF2の〝居合蹴り〟のようなものは存在しない。

またこのゲームにおいてはしゃがみⓅやⓀを除くほとんどの技がアタックキャンセルの対象に入る。たとえば単発のⓅやⓅⓅⓅのような連携技、コマンドによる必殺技にまでアタックキャンセルを用いることが可能だ。

さてこのアタックキャンセルを[illegible]ることによって[illegible]の攻撃を展開できる。

まず[illegible]フェイントとして[illegible]連続[illegible]の成立。

たとえば上段・中段攻撃と[illegible]下段攻撃[illegible]アタックキャンセル[illegible]につなげば[illegible]。この場合中段[illegible]フェイント[illegible]段攻撃という[illegible]ているわけである。この使い方を完全にマスターすれば自分だけの多彩なフェイントと連携を生み出すことが可能だ。

またアタックキャンセルの最大の利点としては連携攻撃のスキを軽減することが挙げられる。

たとえばヨーコのⓅⓅという連携攻撃。この技の2段目は意外とスキが大きくガードされてしまうと反撃を受けやすい。しかしこれをⓅⓅで止めずにⓅⓅⓅと出して3段目をアタックキャンセルするとスキが小さくなり反撃を受けにくくなるのだ。

理由は2段目の戻りモーションが3段目をつなげたことによって[illegible]なおかつ3段目を[illegible]キャンセルしたため。連携攻撃のリ[illegible]を多少なりとも軽減でき[illegible]のテクニック、見逃す手はないだろう。



硬化時間が長く身動きができな[illegible]



[illegible]このⓅⓅをガードさせると…



ⓅⓅⓅの3段目にアタックキャンセルすれば…



通常の[illegible]より硬化時間が短くなり、次の動作に移りやすい。

潜り込み

アタックキャンセルと並びラストブロンクスにおいて欠くことができないシステムが潜り込みである。

潜り込みとはⓅⓀⒼを同時押しすることによって出すことができる前転のことで主に相手の懐に跳び込むために使用する。ちなみに入力は立ち、しゃがみ問わず受け付けてくれるぞ。

この行動の特長は上・中段

攻撃に対して無敵ということ。この性質をうまく利用すればリーチのある攻撃に対しても自分に有利な状態で接近することができる。


潜り込みは…、


相手の上中段攻撃をすかして…、


接近することができる。

しかし下段攻撃に対しては一方的に負けてしまうといった欠点もある。前転中に下段攻撃をくらってしまうと強制的にダウンさせられるので注意が必要だ。


潜り込みに…、


下段攻撃を合わせられると…、


強制的にダウンさせられる。

この他に潜り込みは回転中に投げられることがないといった利点もあるが、前転動作が終了する直前は一方的な投げられ判定が存在する。表裏一体の性質をもつこの潜り込み、通常の立ち合い以外に起きあがり攻めなどさまざまな状況で有効と思われるがその使い方はプレイヤー次第だろう。

投げ

武器による攻防がメインのラストブロンクスだが当然投げも存在する。さっそく投げの条件と種類について説明しよう。

まず投げが成立する条件とは相手のガード&ノーガード時もしくは攻撃の戻りモーション中にコマンドを入力すること。技の出かかりに投げることはできない。


相手の技の出かかりに投げ間合いに入っても投げを決めることができない。

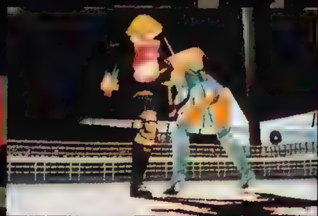
投げは大まかに分けて2種類、Ⓟ+Ⓖ投げとコマンド投げと呼ばれるものがある。Ⓟ+Ⓖ投げとはⓅⒼボタン同時押しによる投げ技で入力は全キャラ共通のものである。この投げの特徴的な点としては立ち状態の相手にはこちらもⓅ+Ⓖを入力。しゃがみ状態の相手にはレバーを下方向にいれてP+Gを入力することが挙げられる。つまりVF2などのⓅ+Ⓖ投げとは異なりしゃがみ状態の相手をも投げることができるのだ。また相手にⓅ+Ⓖ投げを決められた[illegible]Ⓖを入力することで投げ抜けも可能。投げが決まったことを確認してからでは間に合わないが、読んでいればさほど難しいことではない。

全キャラ共通のⓅ+Ⓖ投げに対してコマンド投げは各キャラの固有技扱いであるためそれぞれ入力が異なる。このコマンド投げの特徴はひとつの入力で相手の立ちしゃがみ状態どちらでも投げることが可能ということ。また投げ抜けされることもない。この他にも基本的に威力が高いなどコマンド投げはP+G投げよりも優れているといえる。

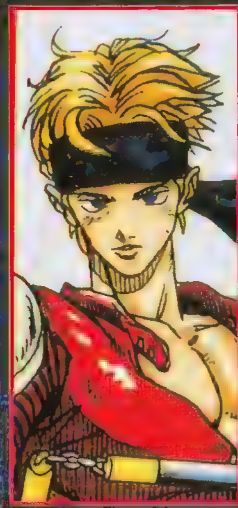

Ⓟ+Ⓖ投げを読んでいれば…、


Ⓟ+Ⓖで投げ抜けすることができる。


しゃがみ状態の相手に対しても…


下Ⓟ+Ⓖ入力によるⓅ+Ⓖ投げや、


コマンド投げを決めることができる。



カオスは俺が統合してみせる!!
ユウサク

担当：借金

アクセルターン	←→P
ショルダータックル	←→→P+K
スネークスルー	[illegible]P
ハイウェイバスター	[illegible]P
コンボ・バックスピン	PPPK
レッドトルネード	→PP
高速ブレーンバスター	（相手の近くで）P+G
ショルダータックル・フルチューン	（相手の近くで）[illegible]P+K

とにかく運命は優作をレッドゾーンに導いていった。

連梃（れんてい）から発展していった多節棍の代表格、三節棍を主力武器として扱うのが優作だ。

従来の三節棍の扱い方はもとより、ライダーである彼ならではの発想で三節棍とマッチしてできた技もある。

統合することが皆の目的、優作もそうだ。



アクセルターン

棍の片方を相手の腹めがけ叩きつける技アクセルターン。技の判定は中段。ヒットするときりもみ状に吹っ飛ぶので追い打ちは望めない。技の出は速いほうだが硬直は割と長めなので多用はできそうにない。



右から左へ。



交互に叩きつける。

ショルダータックル

渾身の力で相手にぶちかますショルダータックルは、破壊力満点。ダメージは申し分ないがガードされると反撃は免れないだろう。判定は中段で、ヒットすると相手はかなりの距離、吹っ飛んでいく。



ショルダータックルがまともにヒット。



本当に痛そうだ。

スネークスルー

棍を上から叩きつける技。これも判定は中段だが、技の出が若干遅く感じられる。ヒット[illegible]うつ伏せに倒れ[illegible]



三節棍が違う武器に見えるほどしなっている。

ハイウェイバスター

スネークスルーとは逆に下から叩き上げる技で、ヒット時相手は上に吹っ飛ばされる。ハイウェイバスターも判定は中段、下から叩き上げる際に生じる棍の残像が格好いいこの技も、隙は小さくない。



下から叩き上げる。



残像が美しい。

コンボ・バックスピン

棍を[illegible]回し蹴りを[illegible]コンボ・バックスピン[illegible]ヒット[illegible]はしないため安定して決める[illegible]ポイントは空中だろうか…。

判定はすべて上段だが、技のつなぎや攻めの始動に使うポイントがたくさんありそうである。



[illegible]



左



右と棍を交互に振り、



回し蹴り。



2打目が当たれば吹っ飛んでいく。

レッドトルネード

棍を左から右から1発ずつ見舞う技。判定は1打目が中段、2打目が上段となっているが通常ヒットの場合、途中でガードが間に合ってしまう。

2打目がヒットすれば相手は上方向に吹っ飛んでいく。

高速ブレーンバスター

いわゆる基本投げ。しかしグラフィックはかなり格好よく、投げのスピードには思わず見とれてしまう。



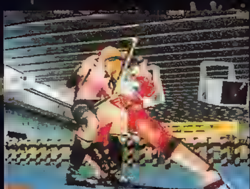
抱えこんだら、



ここまで一気に投げきる。

ショルダータックル・フルチューン

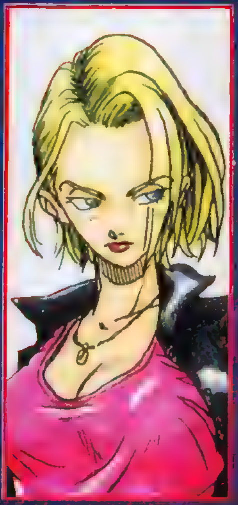
相手がかわせない状態から[illegible]距離のショルダータックルを思いっきりぶちかますコンボ投げ。ダメージは申し分ないが、[illegible]フレームかかる投げをいかに[illegible]して狙っていくかがポイン[illegible]



構えたら容赦なし。タックルが待っている。

チームはわたしが守る ナギ

担当：かっちん



ミドルスラスト	←→Ⓟ
デンジャラススナップ	→→Ⓟ
ディジーヒール	→→Ⓚ
バックサマー	←Ⓚ
コンボ・ハイキック・サディスティック	ⓅⓅⓅⓀⓀ
ジャンプハイ&ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ↓Ⓚ+Ⓖ
クィーンズ・レッグハッグ	（相手の近くで）Ⓟ+Ⓖ
ヘッドシザース	（相手の近くで）←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚ

今回はインスト技の攻撃判定などを中心に解説していこう。どの技も主力になりそうなものばかりなので、しっかりと覚える必要があるぞ。とくにコンボ・ハイキック・サディスティックとディジーヒールは空中コンボの軸と成り得る技だ。

ほかに当たりの強い、サイを使った攻撃ももちろん多くある。うまく利用していこう。

ミドルスラスト

攻撃判定が出るまでに多少の時間がかかるので、密着状態から出すような技ではない。逆に大きく前方に踏み込む技なので、距離を空けて使ったほうが使いやすいはずだ。

攻撃判定は中段なので、しゃがんでいる相手にもヒットするが、あまりにも密着しているとスカるので注意。



デンジャラススナップは浮かし技として使えるが上段判定。



ミドルスラストは技の判定が出れば打ち負けそうにない。

デンジャラススナップ

判定は上段攻撃だが、スキがあまりなくガードされてもチョット不利な程度。攻撃発生は早くないので、いくら奇襲といえども密着から使うのでは効果が薄いだろう。

ただし、ヒットすれば相手は浮いてくれるので空中コンボのチャンスが訪れる。

ディジーヒール

中段攻撃判定でヒットすれば相手はダウンしてくれる。ただ、この技は技の硬直が大きいので、地上戦で使うのではなく空中コンボで使っていこう。

現階段では、デンジャラススナップがヒットしたあとに使うと効果的。地面でバウンドしている相手に対しヒットさせることができるぞ。



これ単体で使うよりは追い打ち的に使っていこう。

バックサマー

バックといっても正対している状態から後ろに行うのではなく、相手に背を向けてから行うキック攻撃。判定は中段。

技自体は鋭く、惑わす効果もあるが、問題は相手に背中を向けるまでの時間である。これは間合いを測ったりして工夫していこう。ヒットすれば高く浮くので空中コンボを決めていこう。



この後ろを向くまでが無防備になるが…



浮かし技とし[illegible]技の硬直も[illegible]



1発目[illegible]パンチ攻撃の出は早いほう[illegible]ろう。

コンボ・ハイキック・サディスティック

パンチからキックのコンビネーション。すべて上段攻撃で、1発目と2発目のパンチは連続攻撃にはなっていないので注意。また、ガードさせたとしても相手はどの部分でもしゃがむことができる。

ナギの手数で押していく、数少ないコンビネーションのひとつ。4段目のキックのあとのスキが少なく、ここで技を止め[illegible]はならない。また、[illegible]とでパンチ後のスキも少なくすることができるし、ディレイをかけたりするとさらに効果的だ。

なお、この技は空中コンボで使用するのが一番いい。全段ヒットさせることも難しくないので、積極的に狙っていこう。



ただ、次の2発目は連続ではない。



サイで3発攻撃した後に蹴り。この技の硬直が一番少ない。



空中コンボの場合、[illegible]



軽くジャンプ[illegible]てから[illegible]キック[illegible]1発目。



2発目は下段攻撃になる。この蹴りはⒼキャンセルで[illegible]きる。

ジャンプハイ&ロースピンキック

ジャンプハイキックは上段回し蹴りというよりはソバットのような上段蹴り。ロースピンキックにディレイをかけることによって、2ヒットさせることもできる。

また、ジャンプハイをガードさせたからといって、ロースピンキックが確定ということはない。

クィーンズ・レッグハッグ

立っている相手にはそのままⓅ+Ⓖ、しゃがんでいる相手にはレバー下方向とⓅ+Ⓖだ。これはナギも例外ではなく、自分の状態は考えなくていい。要は相手の状態を考えてレバーを入れるか入れないかになる。



安定Ⓟ+Ⓖ投げ。コマンド入力がないので使いやすい。

ヘッドシザース

なかなかの威力を[illegible]コマンド投げ。コマンドの関係上一[illegible]で成立させるのは[illegible]しいが多用していく技である。

もちろんこの投げ技であれば、しゃがみ状態の相手も投げることができる。これは、このクラスの中でとくに重要なことになる。



コマンド投げは難しい分、しゃがみ相手にも有効。



怒り狂う鉄槌 財目 Zaimoku

担当：MVP

たたき上げ	↓→P
メガトンハンマー	→↑↓P
ハンマーグライド	←↓←P
財目大回転	←↑↓↘→P
杭打ち三段	PPP
床打ち天井打ち	P+KP+K
ネックハンギング・スロー	(相手の近くで)P+G
ワーカーボム	(相手の近くで)→↘↓↙←P

財目はその見た目から想像できるように重い奴である。打撃、投げ共に高い威力があるので超キモチいいキャラである。

武器である鉄槌も見た目では両手で持っていてリーチが短そうで「武器格闘」なら技が届かないんじゃ？と思う人もいるかもしれないが、実際は体がのり出しているので全然ほかのキャラの武器となんら見劣りしない。逆にその見た目の武骨さは他キャラの武器に比べて圧倒的な威圧感を生むので非常にいい感じだ。それでは早速インスト技の説明に入っていこう。

たたき上げ

当たればいかにも相手が浮きそうなこの技。見た目どおりの解釈でいい。技の判定は中段で技の出も速いので積極的に狙っていきたい技であろう。

浮いた敵に追い打ちを狙って大ダメージを与えていこう。



浮かせることができるので重要なたたき上げ。

メガトンハンマー

大きく振りかぶり地面に強く叩きつけるこの技は、モーションが大きく見切られやすいかもしれないが中段判定でリーチが長いのが強みである。

ハンマーグライド

おもむろに相手の脛のあたりをガツーンとぶっ叩くこの技は下段判定なのでひっかけやすい技であろう。当たれば相手は転ぶのですごくお得な技だ。



大きく振りかぶり、



降ろす。当たればデカイ技だ。

財目大回転

高速で鉄槌を2回転させ、当たると相手はきりもみしながら吹っ飛ぶ。1回転目は相手がしゃがんでいても強制的に立ち上がらせる効果があるがダメージはない。2回転目は判定は中段で、1回転目がガードされていなければ2回転目はヒットする仕組みになっている。

ただあまりにも間合いが遠いと、1回転目のノックバックで2回転目がスカってしまうという最悪の間合いが存在する。



腰を低く構えて…



下段の脛あたりを狙う。骨が折れそう[illegible]。

杭打ち三段

ただのPPPであるが、3発目が中段であるので利用価値は高いだろう。2発目は財目大回転の1回転目[illegible]しく、しゃがんでいる相手を強制的に立ち上がらせる効果を持っている。しかしさすがに2発目と3発目のPは連続にならないのである。



1段目。これは立ち上がらせる役目を持つ。



そして2段目が高速でヒットするのだ。



3段目。[illegible]止めると硬直が長いので次につなげるといい。

床打ち天井打ち

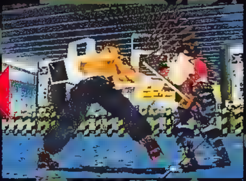
高速で打ち降ろし、打ち上げ、というモーションを取るが、1段目がヒットすれば2段目もヒットし、1段目をガードすれば2段目は連続ガードっぽいので、本質は単発技と考えたほうがよさそうだ。この技は相手を浮かすことができ[illegible]やはり実用度は高そうである。



2段目は中段。ここで止めてみると硬直が短いので使える。



3段目も中段。中段判定なので[illegible]。



まずは振り降ろして、



すぐに下から打ち上げる。技の出が速いので使えるはずだ。

ネックハンギング・スロー

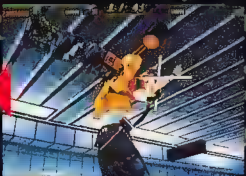
その名の通り首根っこをつかみ一度上に振り上げてから地面に叩きつける基本投げ。コマンド投げに比べればダメージは少ないが、入力がやさしいので使うことも多い。



基本の投げ。コマンドが入力しやすいので狙いやすい。

ワーカーボム

相手をかかえ上げ地面に叩きつけるワーカーボム。非常に威力がある投げなので常に狙っていきたい。一度[illegible]めたらもう病[illegible]になるであろう魅力の高い投げ技である。

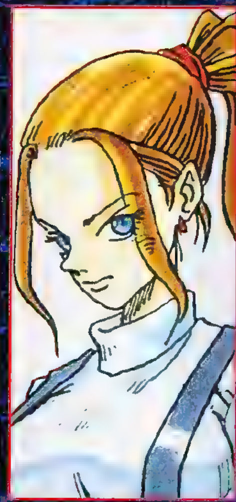


相手を抱え込み…



そして地面に打ちつける。見た目通りの破壊力。狙っていこう。

スティックに秘めたロック魂
リサ Lisa
担当：ワイルダーKEI



ラウンドストライク	→→P
スクリュースネア	←←P+K
ライジング・トー	↓K
レベルカッター	←→P
オーキッズスペシャルビート	PPPPP
ダブルバックビート	←PP
リサ・オーバーターン	（相手の近くで）P+G
リサ・フライハイフリップ	（相手の近くで）←→K+G

リサの持つ技は、体をひねって、遠心力を利用した攻撃方法が多い。バンドでならしたスティックさばきが見ものだ。

ラウンドストライク
体を回転させてからの突き技だが、突きにいくまでは攻撃判定がない。近距離戦では使いづらいかもしれないが、リーチが長い中段技なので、相手との間合いが開いているときに使ってみるといいだろう。

言葉ではとても言い表しにくいひねり方。





そして突く！

スクリュースネア
スパンスパーンと心地よい2段技。1段目が入れば、2段目も確実に入る。もちろん中段攻撃で、ヒットすれば相手を上にふっ飛ばすことができる。



下からはらい上げ。



横から叩く!!

ライジングトー
名前の通りの技。2段攻撃っぽく見えるが、実際に攻撃判定が出るのは2段目で、上段技だ。自分の体で試してみるとわかりやすい。上昇力に身をまかせた蹴り技だ。



上昇力をつけて。



トーで蹴り上げる。

レベルカッター
武器を使ったバックブロー的な技だ。技の判定は中段でヒットすれば相手を浮かすことができる。



中腹から上にはらう！

ダブルバックビート
体を右回転、左回転と、交互に出す上段攻撃だ。上段攻撃とはいえ、使い勝手のよい技だ。



右回転してから…



左回転して叩く。

オーキッズスペシャルビート
上、上、上、中段という5段攻撃で、[illegible]or 4つ目で[illegible]を止めるよりは、3発目[illegible]めたほう[illegible]かに隙[illegible]ない。



最初は右から。



左へとつなぎ…



そしてまた右へ。



体をひねって横からはらって、



祭り太鼓フィニッシュ!!

なめとんのか、コラ!!
クロサワ
担当：N

ぶったたき	➡➡Ⓟ
腹突き刺し	⬅➡Ⓟ
KUROSAWAアッパー	⬇⬅➡Ⓟ
根性入れ	➡Ⓟ
喝入れコンボ	ⓅⓅⓅ
焼き入れコンボ	⬅ⓅⓅⓅ
ぶちのめし	(相手の近くで) Ⓟ+Ⓖ
ふんづけ	(相手の近くで) ⬇⬇Ⓚ+Ⓖ



ぶったたき

リーチはあるが、発生までは若干遅い。ただし、判定は中段なので空振りしないように出せば強力。

コマンドの性質上(➡➡Ⓟ)一歩前進してから技が出るので、その分の距離は考慮しておこう。



当てるときはこのくらいの間合いで技を出そう。

腹突き刺し

木刀を水平にして腰だめに突く技。この技も中段で、木刀の先を当てていくように使うといい。





腹突き刺しが届く!!なんたるリーチの長さ…。 このくらい離れた相手でも…、

KUROSAWAアッパー

素手でおもいきり拳を振り上げるアッパー。リーチはないが中段技で、ヒットすると相手を浮かせることができる。空中コンボ始動の技となるので、要所で使っていこう。



中段攻撃の多いクロサワの技の中でも重要な技。このアッパーは、



ヒットするとこんなに浮く!!ここから空中コンボにGO!!

根性入れ

見た目はまさにボディブロー、素手の技だ。極端にリーチが短いのが欠点だが、そのぶん発生までがかなり早い。そのうえ中段なので、接近戦で役に立つだろう。



技の出が早い根性入れ

喝入れコンボ

木刀を3回叩きつける連携技で、最後の1回は振り抜くように強打する。攻撃の判定は上・上・中。しゃがんだまま安定していると3発目が中段なのでくらうし、頭を使って1発目を立ちガードしてくれるようならアタックキャンセルで中止して投げを入力。いわゆる2択って奴になるぞ。

しかしこのコンボは地上で連打しても連続ヒットしないので、浮いた相手に入れる安定コンボとして最初のうちは使っていこう。





3発目は中段。しゃがんでばかりいるとこうなる。 1、2発目は上段だが…、

焼き入れコンボ

外見としては、ぶったたきのあとにⓅを2発追加したような技。この連携は前述の喝入れコンボと違って攻撃属性が中・上・上。うまくアタックキャンセルを使っていけばとんでもない空中コンボになるかも!?

ぶちのめし

Ⓟ+Ⓖの通常投げ。相手が立っていればこちらも立ってⓅ+Ⓖ。しゃがんでいればこちらもしゃがんだままⓅ+Ⓖと入力しよう。

なお、こちらがしゃがみ時に立っている相手を投げるなら、一瞬レバーから手を離してニュートラルにし、Ⓟ+Ⓖを入力しよう。



クイックフォワードは姿勢が低い。これで上段攻撃をスカして…



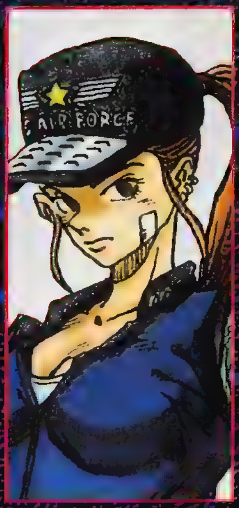
投げ。ある意味VF2よりも重要かつ基本テクニック。

ふんづけ

コマンド投げの一種で通常投げと違い、立った相手もしゃがんだ相手も投げることが可能。

負けるわけにはいかないんだよ!!
ヨーコ
担当：SHO

ダブルハンマー	Ⓟ+Ⓚ
ミドルストレート	→→Ⓟ
ステップキック・インサイド	Ⓚ+Ⓖ
コンボ・ハイスピンキック	ⓅⓅⓅⓀ
コンボ・ダブルハイ	ⓅⓅⓀⓀ
ヴァーチカル・ワン・ツー	←→ⓅⓅ
稲妻落とし	（相手の近くで）Ⓟ+Ⓖ
首刈引き倒し	（相手の近くで）←Ⓟ+Ⓖ



いよいよ発売になったブロンクス、とりあえずはヨーコのインスト技をくわしく紹介していこうと思うが、ヨーコの技はどれも使えるものばかりなのでウハウハだ。

ダブルハンマー

2本のトンファーを同時に振り降ろす技だ。当てれば相手は浮くが、少し前方に飛んでしまうので空中コンボはイマイチ入りづらい。

しかし、相手にガードされても攻撃のスキが少ないため、反撃の心配がない。しかも攻撃判定が中段なので、うまくつかえばかなり強い技になるだろう。


両手で振り降ろすため…、


当たるまでに多少のスキがある。

ミドルストレート

前に踏み込んでからトンファーを突き刺す技なので、接近戦ではなく中間距離で使うこの踏み込みが強いのだ。

技の判定は中段なので、ラウンド開始時や、相手の起き上がりなどには絶大の威力を発揮するのだ。さらに、相手のカウンターを取りやすい技なので威力は倍増だ。

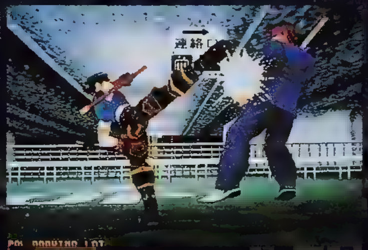
そのほかに、空中コンボで立ちⓅから始まる技が入りづらい場合は、このミドルストレートで代用すればかなりいい感じになる。



ステップキック・インサイド

一歩踏み込んでからの上段ハイキック。

上段キックなのでイマイチ使い勝手がわるいが、当たれば相手が高く浮くので空中コンボは確定だ。


上段なので当たりにくいが、当たれば相手は高く浮く。

相手の突進をうまくかわしてカウンターを取るように使うのがオーソドックスな使い方だろう。

コンボ・ハイスピンキック

基本的な連続攻撃技なこの技だ。この技だけを使った場合は、技の1つ1つがつながることはないのでⒼボタンをつかったキャンセルや、空中コンボに使うのが基本になる。

ほかには、ディレイをうまく使っていくのが攻撃方法だ。


連続トンファーから、


蹴りが出る。

コンボ・ダブルハイ

コンボ・ハイスピンに似ているが、蹴りが2発でるのがこの技の特徴。

この技は、蹴りにディレイをかけて出すと効果的で、さらに蹴りが当たれば浮くので空中コンボは確定。

ヴァーチカル・ワン・ツー

インスト技の中では、かなり使える技。トンファーの撃ち下ろしと突き上げの2段技であるこの技は、ディレイを使うとかなり有効な使い方ができる。2発目が当たれば空中コンボはいただきだ。

1発目が出るまでにスキがあるので、少し離れた位置でつかうのがベスト。


1発目と…、

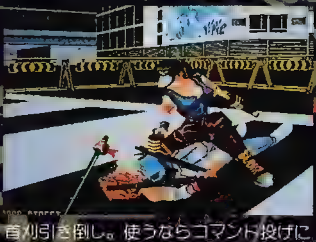

2発目にディレイをかければ、効果的。


振り降ろしに多少スキがあるが、


2発目をディレイぎみに出せばかなり使える技だ。

通常投げの稲妻落とし（Ⓟ+Ⓖ）と、コマンド投げの首刈引き倒し（←Ⓟ+Ⓖ）があるが、しゃがんでいる相手も投げることのできるコマンド投げのほうが使用頻度は高くなるだろう。


稲妻落としと、


首刈引き倒し。使うならコマンド投げにし

邪魔する奴は倒す! トミー

担当：キャサ夫



破風棍	➡➡P
砕撃	➡P+K
支棍転蹴	➡K
草波三連棍	PPP
旋風十字棍	➡➡PP
連山崩棍	➡PP
草波流纏い腰	（相手の近くで）P+G
草波流雷押打	（相手の近くで）➡⬅➡P+K

ラスブロのキャラクターたちはみんな名前で呼び合っているのに、なぜか「富家 大」だけは、あだ名で「トミー」と呼ばれている。

武術は、リサのお爺さんが主宰する草波道場で小さい頃から修業を積んできた。今では、「バトルスティック（棍）」の使い手で、トリッキーな技を披露する。

今回はその「草波流」のインスト技を紹介しよう。

破風棍（はふうこん）

棍を相手の胸の辺りに一歩踏み込みながら突き刺す攻撃になる破風棍。意外に技スピードは速く、ガードされたあとの硬化時間も長くはない。

技判定が中段になっていて、ヒットすると相手からダウンを奪うことができ、コマンド入力も簡単なので今後、かなり使える技の1つと考えられる。



草波三連棍の3発目は中段となり、ヒットすればダウンも奪えるぞ。



一歩前へ踏み込んでから突く破風棍。

砕撃

破風棍に似た技で、相手の喉元に棍を突き刺す攻撃だ。

この攻撃がヒットすると、相手をよろめかすことが可能。しかし、技判定が上段攻撃になっているため、今のところいきなり出すか、相手の硬化中に出すかといった使い方しか考えられない。



砕撃がヒットすると、相手は必ずよろめいてしまう。

支棍転蹴（[illegible]んてんしゅう）

インスト技の中で唯一武器（棍）を使わない技となる「支棍転蹴」。棍を地面につけて自分の体を支え、クルッと回転しながら蹴りで攻撃をする。ヒットすれば勿論ダウンを奪うことができ、与えるダメージもかなり高目になっている。

技スピードも速く、硬化時間も比較的短いといえるので、接近戦で多用していけそうな攻撃だ。



「[illegible]ックだ！」見た目の通り判定は中段だぞ。



棍でバランスをとって…

旋風十字棍（[illegible]ふうじゅうじこん）

後ろ前PPと入力するとこの技が出るわけだが、1発目は棍を相手の胸の辺[illegible]うに攻撃し、ワンテンポおいて[illegible]して上から棍で攻撃するのだ。

技スピードは比較的遅めになっているが、判定が中断で、1発目がヒットすれば相手は浮き、浮いたところに2発目がヒットするようになっている。

ちなみにこの連携、1発目と2発目の間にディレイ（遅[illegible]をかけることが可能になっている。フェイント技として有効になりそうだぞ！



2発目の十字棍で[illegible]



1発目の攻撃が当たると浮かすことが[illegible]

連山崩棍（[illegible]んほうこん）

棍を幅広く両手に持ち、右、左と連続で突き上げるような攻撃になる。

モーション的には遅めの攻撃になるが、連携技としてはかなり速い攻撃になり、硬化時間もほとんどないに等しい。技判定は1、2発とも上段攻撃となり、しゃがまれていると当たらない。しかし、2発目がヒット[illegible]すことも可能で[illegible]発目と2発目の間に[illegible]をかけることも可能[illegible]る。

[illegible]浮かせてからも空中コンボを狙うことができるので、多用したほうがよい技だぞ！



草波流纏い腰

[illegible]いわゆる[illegible]投げである。

入力が簡単で、与えるダメージもかなりのものなので、「やばい」と思ったときに瞬時で反撃して[illegible]のが今のところ理想[illegible]

投げ自体は、棍を刺して相手をくるりと流れるように投げるので、カッコイイぞ。



流れるような動きの「草波流纏い腰」。

草波流雷押打

入力が少し難しくなった投げ。

この草波流雷押打であるが、棍を相手の体に添えて[illegible]まま一気に押してしまうのだ。

威力のほうは普通で、体力ゲージの5分の1といったところだ。相手のスキを見つけたら使うといいだろう。



そのまま一気に「ドバーン」と吹き飛ばすのだ！



草波流雷押打は棍を相手の体に添え…



黒い閃光 ジョー

担当 GYU

ブラックトルネード	[illegible]P
ミッドナイトバスター	[illegible]P
手刀	[illegible]P
ワイルドアッパー	[illegible]P
フォースウィング・コンボ	PPPP
ダブルハリケーン・ショット	[illegible]PP
ショルダースロー	(相手の近くで) P+G
スカルヘッドクラッシュ	(相手の近くで) [illegible]P+K

文のインスト技はどれも右手から繰り出されるヌンチャクとの左の素手によるいわゆるPボタン系という共通点はあるが、それぞれ独特な性質を持っている。さっそくそれについて詳しく解説していこう。

ブラックトルネード

大きく踏み込み上方からヌンチャクを叩きつけるブラックトルネード。中段攻撃のこの技はリーチに優れ、相手を浮かせることが可能といった利点がある。しかしその踏み込みのためか出かかりが遅く、スキも大きいので使い方には注意が必要だ。

ミッドナイトバスター

ブラックトルネードと同様に大きく踏み込みながら下方からヌンチャクを振り上げるといったこの技、ヒット後相手はきりもみしながら前方に吹き飛ぶ。この技はブラックトルネードに比べて出が速く、スキも小さいという利点があり、判定も広いので空中コンボ時の拾い技として用いることが適しているだろう。

手刀

上から相手を斬りつける[illegible]手による手刀。中段攻撃のこの技は相手を地面にうつぶせに叩きつけるといった効果がある。出が速く判定も強い[illegible]刀、乱打戦において重要な技となるだろう。

ワイルドアッパー

いわゆるアッパー。中段攻撃でもちろん相手を浮かせることが可能。リーチこそブラックトルネードに劣るものの、その出の鋭さは近距離戦において力を発揮することだろう。

フォースウィング・コンボ

その名の通りヌンチャクによる4段攻撃。4段目がヒットすると相手を[illegible]ことができる。[illegible]文のコンビネーションの基本ともいえるこの技、注意すべきこととしてはすべて上段攻撃であるということ。[illegible]ガードされてしまうので注意が必要だ。

ダブルハリケーン・ショット

ヌンチャクによる2段連続攻撃。1・2段目ともに中段攻撃で2段目のヒット後相手を浮かせることができる。

ショルダースロー

P+G投げ。使いやすいがここはやはりコマンド投げの使用を薦める。

スカルヘッドクラッシュ

コマンド投げ。入力も比較的優しく威力もそこそこ。P+G投げよりはこちらを使おう。



大きく踏み込み…



ヌンチャクを上から叩きつける。ヒット後相手は浮くぞ。



[illegible]からヌンチャクを振り上げるミッドナイトバスターは…



相手を横方向に吹き飛ばす。



出の速[illegible]



ヒット後、相手はうつぶせに叩きつけられる。



中段攻撃のワイルドアッパー。もちろん浮かせ技だ。





フォースイング・コンボは1段目がヒットしても…

1段目[illegible]でしまう。アタッ[illegible]レイを交えよう。





ダブルハリケーン・ショットは中段の[illegible]

しかも浮かせ技。この後空中コンボも…。



P+G投げのショルダースロー。



チョーパンから…



叩きつける。これがスカル・ヘッドクラッシュ。



役者は揃った。自分好みを逸早くチェック!!

担当：借金

発売前からかなり話題を呼んでおり、早くも大ブレイクしそうな雰囲気のあるスタグラ。

今回は、前作よりもさらにグレードアップしたグラフィックを追うと共に、新たに明らかになったストーリー、およびキャラクターの紹介をしていこう。

まずは前回からの疑問点でもあったマーク（キャラの横にあるアレだ）のことから触れていく。先に下と次のページにある舞台背景、ストーリーを読んでおくとかなりいい感じだ。

スターグラディエイター

前号で逆三角形マークと言っていたものが、地球連邦軍の思念に優れた人物を集めた部隊「スターグラディエイター」であることが明らかにされた。ハヤト、ジューン、サターン、ガモフの4人が「スターグラディエイター」に入隊した傭兵たちである。入隊の動機はそれぞれ違うが、地球征服を企む「第四帝国」に対抗する同志だ。



スターグラディエイター軍の精鋭たち。

第四帝国

地球征服の野望を抱く悪の帝王、ビルシュタインが率いる軍団が「第四帝国」だ。ゴア、ゲルレト、ベクター、リムガル、ゼルキンと、こちらも思いは違えど皆ビルシュタインと行動を共にしている。



偏見は良くないが、見るからに悪そうだ。



一方こちらは悪人ぽくは見えないけど…。

この2つの対立しあう軍団同士の争いが、スタグラの主軸を形成している。ストーリーの結末は君自身の手で確かめてくれ。

ここにパワーアップしたグラフィックを見よ!!

前号まででもグラッフィックの綺麗さには驚いたし、たくさんの写真を用いて紹介してきた。しかしスタグラのグラフィックはさらに一段階パワーアップして我々の前に帰

スタグラ豆知識①舞台背景を理解せよ

23世紀後半、地球の人口は300億人に達していた。エネルギー問題については太陽光発電などの普及が進み、資源の枯渇までは至っていなかったが、人口増加による世界的規模での公害問題が深刻になり、有害物質や炭酸ガスを吐き出す工場の宇宙移転が検討されはじめた。

そして2180年、初の人工工場衛星が打ち上げられたが、これにより今までには実現できなかった新素材の開発競争も活発化した。特に、今まで結晶構造が重力の影響を受けることにより均質にできなかったため実用化できなかった新素材が続々と生み出されていった。

2212年、ドイツの金属企業が、フェライト磁石の三億倍というすさまじい磁力を生み出すテラジウムを開発、これにより22世紀に開発が中断していた核融合炉の実用化が検討されはじめた。しかし、ドイツの実験核融合炉で不可解な事件が多発するようになった。それは、テラジウムの磁力が臨界点に達したとき、その場の研究員や実験機具が突如消え去ってしまうという現象であった。

事態を重く見たドイツ科学技術庁は、原因究明に乗り出した。核融合炉の周りに発信機を付けた物体を置いて、それらの行方を探索したところ、なんと太陽系の外側にまで移動していた物体があり、さらにすべての物体の位置を調べると、テラジウムが生み出す磁力線に添った形になっていたのだった。結局、強力な磁場によって空間が歪められ、それらは別の時空に一瞬にして移動してしまったという結論に達した。

このドイツ科学技術庁のリポートが発表されると、世界中の科学者が色めきたった。20世紀の昔から数々のSF小説や映画で語られてきた、夢の瞬間移動が実現するかもしれないのだ！　リポート発表後のドイツ核融合プロジェクトチームには、何千もの企業、国家から技術提携の申し込みが殺到した。何しろ、この技術を実用化できれば、未来の大繁栄は約束されたも同然である。国家間の戦争にも発展しかねないこの騒ぎに、とうとう国連が乗り出し、国連直属の研究プロジェクトによって実用化のための研究が開始された。しかし、強すぎる磁力から電子機器や人体を保護するための素材や、発生磁力をミクロの単位で正確にコントロールできる強力な電源装置など、実用化は困難を極めた。

そして40年の歳月と多くの犠牲を乗り越え、ついに「ハイパードライブ航法」と名づけられた宇宙航行法が発表された。この瞬間、ついに人類の宇宙への扉が開かれたのだ。折しも地球の人口増加は限界まで達しており、国連はすぐさま宇宙移民計画「ノアプロジェクト」をスタートさせた。

ハイパードライブエンジンを積んだ無人惑星探査機「コロンブス23号」が、最初の移住可能な惑星を発見したのはそれから15年後のことであった。その後まもなく数個の惑星が発見されたが、その中にはすでに別の生命体によって文明が築かれている星であり、それを発見した探査機がその生命体によって文明が築かれている星があり、それを発見した探査機がその生命体によって撃墜される事件が発生した。

その後の調査によって、宇宙には地域によって生命体の管理下におかれている場所があり、万一の場合には侵略を受ける恐れがあることが分かった。しかし、地球はもはや一刻の猶予もならないほど人口が増えている状態で、今後探索エリアを広げても何十年もの時間を新惑星発見に費やすことが確実であり、国連は移住を強行することを決め、その保護のために地球連邦軍を発足させた。

そして2293年、最も近い惑星であるゼータ星に向かって、移住が開始された。

スタグラ豆知識②
なぜ彼が戦うのかを理解せよ

時は24世紀の地球。

近年、接触が始まった異星人との問題発生に備え、地球連邦軍では全く新しいエネルギーを基にした兵器の開発が行われていた。

そのエネルギーの名は「プラズマパワー」。今から6年前に天才物理学者エドワード・ビルシュタインにより解明された、人間の思念により発生される、従来の物理学を超えた強力なエネルギーである。

しかし、これらプラズマ兵器は、武道の達人や超能力者など強い思念を持つものが使用すれば、すさまじい威力を発揮するが、普通の人間が使用しても、ナイフにも劣るような攻撃力しか出せなかった。このためプラズマ兵器開発計画は中止された。

そして、ビルシュタイン博士が兵器開発のために人体実験を行っていたことが発覚し、彼は太陽系外にある植民惑星、ゼータ星の軌道上を周回する終身独房に収容された。

それから4年後、突如ゼータ星にある連邦軍部隊が「第四帝国」と名乗るたった数人の何者かによって壊滅された。彼らは、さらに地球征服の準備があることを告げてきた。その通信に現れた皇帝の姿を見て、人々は驚愕した。それは独房に投獄されていたはずの天才物理学者、ビルシュタインその人だったのである。

彼らに対抗するにはプラズマ兵器を使うしかないと判断した連邦軍は、広く一般人の中から思念に優れた人物を集めた部隊を作り、ゼータ星にある敵の本拠を叩く作戦に出た。

部隊のコードネームは「スターグラディエイター」。望みは彼らに託された。



同一人物なのか？と疑いたくなるほど違いがある。

ってきたぞ。キャラクターのグラフィックも新たに加わったものやコスチュームが一新したキャラなどそれはもう目を見張るばかりだ。例えば剣を操るハヤト。1Pカラーはお馴染みの剣士スタイルだが2Pカラーは…もはや同一人物には見えないほどの違いがある。戦いに明け暮れた毎日が高じてこんな姿になってしまったのか、理由はわからないが痛々しい姿である。

次に変わったといえばジューン。コスチュームをがらっと一新しての登場だ。戦いの



前号で紹介したものからは一変した。



新体操で格闘技。うーん…。

コスチュームが変化しただけなのだが、なんとなく大人びた感がある。最近入手した情報によると「スタグラ」に入隊する前、ジューンは新体操選手であったことが明らかになった。「なんだそんなこと」って今思ったでしょ？甘い甘い。新体操、うーん重要だ。

背景のグラフィックも力が入っている。同じステージでも見る角度によって全然違った印象を受けるぞ。



表はこんな感じだけど後ろを向くと背景もガラッと変わる。

ここからはスタグラに登場するキャラで、前号で紹介しきれなかった残りの5キャラを紹介しよう。前号の5キャラと一緒に見ればなおGood！自分の使いたいキャラを探してみよう。

巨大な斧をかつぐ心優しき森の戦士
ガモフ



病気がちの母親と弟たちを養うために賞金稼ぎとして生きるガモフ。しかし根がやさしいため悪党しか殺せないらしい。同じ賞金稼ぎのハヤトとはかなりウマが合うらしく共に第四帝国に立ち向かうことになった。



なんかカワイイぞ。

ガモフの武器は斧。プラズマアックスという名で、文字どおりまばゆい輝きをもつ斧。スタグラにでてくる武器はリムガルを除き、プラズマパワーといわれる思念に基づいているため光っているのだ。

ガモフの攻撃は、強力な斧攻撃と豪快な投げ技。破壊力はすごいが斧を振りまわすため技の出が若干遅い。

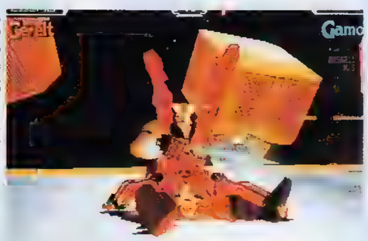
しかし出てしまえばその威力はすさまじく、相打ちでも痛くないほど。相手に近寄るのが困難だけど、近距離戦になって猛威を振るうのが投げ技。相手を空高くに放り投げ、斧でカッとばす技や、ときにあのプロレスラーがこよなく愛したスクリューパイルドライバーなど一気に大ダメージを与える技が特徴的。ガモフもまた、耐える美学を持つキャラなのか？



振りかぶって…カキーンといきますか。



こんな豪快な振り、間違ってもくらいたくない。


いつの時代にも使えるものは残っているのである。

人を楽しく殺す 狂気の魔術師 ゴア

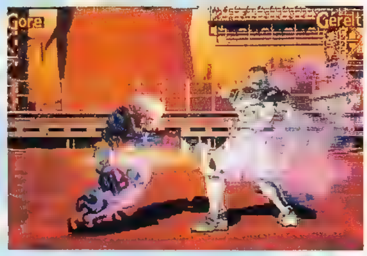


スタグラのキャラの中では最も人の血が通っていない部類に入るのが、このゴア。人を殺す楽しさに目覚め、そのための研究に没頭した結果生まれた能力「プラズマ魔術」を使う恐るべきキャラクターである。



口についてるのはおしゃぶりなのか？

ゴアが使用する武器はメイス。生まれつき不思議な能力を持っているゴアが使うことで、相手に毒をかけたり相手を石化させたりすることができる。



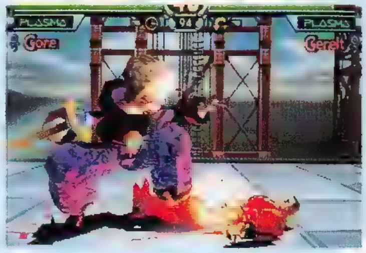
恐るべしプラズマ魔術。

ゴアは、メイスを使った攻撃のほかにも様々な攻め方ができそう。急に仰向けに倒れたと思えばそのままにじり寄ってきたり横に転がったり、立ち上がって攻撃してきたかと思えばまた仰向けになってみたり…割とトリッキーな動きが目に映るキャラである。



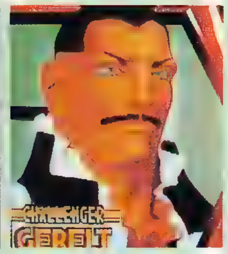
こんな奴と目が合った日にゃあ…おっといけね、寒けがしてきた。

そして、ゴアの最大の特徴は、体の大きさを自在に変えられることであろう。体が大きくなった時の迫力＋圧迫感ときたら胸に一物、ゴア万歳!!こりゃあ使うしかないでしょうって気になっちゃうよ、いや、マジで。

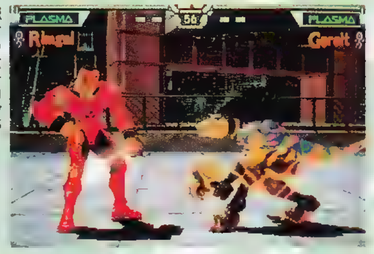


大きくなった後もいろいろできそうだ。

攻撃は美しく!! 悲劇の天才闘牛士 ゲレルト



第四帝国のメンバーの中では最もスタンダードなキャラと言えるゲレルト。スペイン出身の闘牛士である彼がなぜ地球に攻め入るのか、何やら深い理由がありそうだ。



強そうなナリだ。

ゲレルトの武器はプラズマセイバー。剣先は極めて細く、レイピアのような感じだ。攻撃も突きが多く、武器を扱う技のほとんどが突き攻撃で、出も早いものが多く揃っている。連続して無数の突きを繰り出したり突いた後、自分も跳んで突き上げたり技の1つ1つに美しさが感じられる。

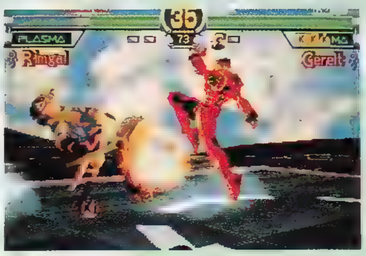


家族を救うために戦うマタドール。

武器攻撃のほかにも蹴り技から蹴り技へのコンビネーションなどがあり接近戦が得意そうなキャラというイメージがあるね。



格好いい。



蹴り技もたくさんある。

闘牛で鍛え抜かれた素早い身のこなしと闘いの中にあふれる気品。天才であるがゆえに追われる身となってしまったゲレルト。第四帝国に入隊した者もやはり様々である。

地球征服の切り札 PX-02C ベクター

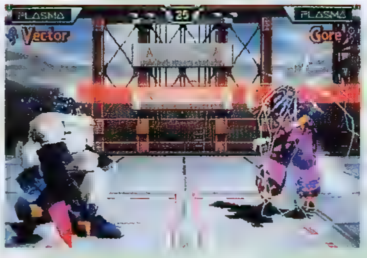


ビルシュタインが製作した殺戮ロボットPX-02C、またの名をベクター。地球征服の切り札として生を受ける。

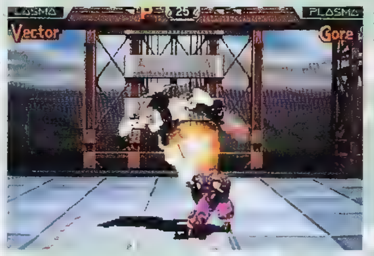
重量が230kgと割と重いため動きが多少遅く感じる。しかしプラズマレーザーやビームバズーカといった攻撃で、遠距離戦を非常に得意としているので、相手を近寄らせることなく葬ることもできるのかもしれない。実際ゼータ星駐留の地球連邦軍を一瞬にして壊滅させた能力を持っている。

しかし前にも延べたとおり、動きが遅いので機動力に優れた敵に近付かれたら意外にもろそうだ。ベクターを操るなら相手の動きに早く対応できるようになることが必要とされそう。ダルシムタイプなのかな？

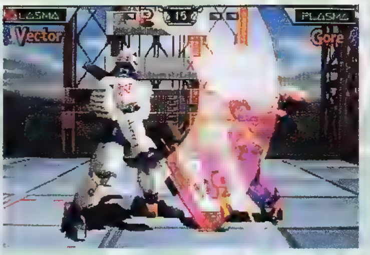
ほかにもビームライフルの回転斬りや突き、空中に放り投げる投げ技など、わりと全身が武器と化しているのでまだまだキャラの特性はわからないところが多い。殺戮マシーンの実力がスターグラディエイターに通用するかどうか、まずは発売を首を長くして待とう。



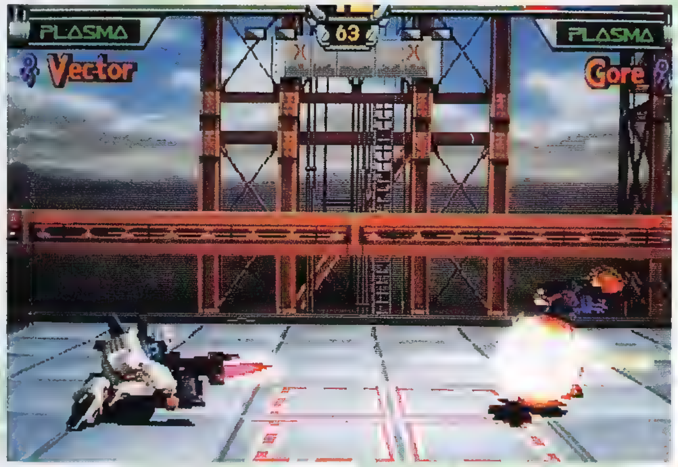
一切の感情を持たない殺戮マシーン。



どこかで見たことあるような技だ。



体のすべてが攻撃するために作られている。



この後なんかが勝負の分かれ目になっていくのかな。

人体実験により生まれた非業な怪物 リムガル



人間と恐竜のDNAを合成して作られた怪物リムガル。人間の高い知能と恐竜の優れた戦闘能力を併せ持ちビルシュタインにコントロールされている悲しい生物だ。

リムガルの武器はデスボーン。サイクロップスの頭骸骨のようなものを持って戦う。



悲しい怪人。

武器は主に殴る攻撃が目立つが、リムガルは武器以外の攻撃に特徴がある。かみつき攻撃やしっぽを使った攻め、後ろ向きで蹴り上げたりといった恐竜っぽい攻撃が多く見られる。

直線的な攻めの多いリムガル。口からはなんと炎を吐くぞ。伏せという動作と一緒に使用すると足元に吐くこともできる。地獄の炎で希望を絶ち敵の未来ごと灰にしてやろう。



自ら後ろを向いて攻撃することもある。



業火の炎がすべてを焼き尽くすのか。



攻撃は恐竜らしさがよくでてる。

今回はひとまず終了。次回はいよいよ技表の紹介を予定しているぞ。発表目前の最終チェックを自分なりにしてみてキャラクターを決めてほしい。君はスタグラと第四帝国、どちらに入隊希望かな？

このカ、尽きるまで…

サイキックフォース PSYCHIC FORCE

©TAITO CORP.1995

深まりゆく対戦攻略。ストーリー、開発者の謎にも迫る!

奇抜な技から、練り込まれた技へ

オールレンジバトルという新ジャンル

PF開発者インタビュー（後編）

こうしてPFは作られた。そして未来に向かうサイキックの輪。

タイトー：河上聖治さん（企画担当）　Aさん（メインプログラマー、企画）
Kさん（ディレクション、企画）　Sさん（キャラデザイン）
インタビュアー：石井ぜんじ、トロッコ松山、Ace、RED、河田

クセのあるキャラクター作り

河田…アニメ的なキャラデザインというのは、キャラクターを作るときにかなり意識されたのですか？

S…キャラ設定をしているときに、かなり意識しましたね。今の日本のゲームの格闘キャラというのは、わりとリアルな感じがするじゃないですか。

　でも、アニメキャラクターっていうと、絶対考えられないような髪型だったりしますよね。ウェンディーは最初は金髪だったんですけど、ピンクにしたというのは、そこを意識しているんです。見映えのよさを考えて、ワザとそうしました。

RED…バーンとソニアあたりは超能力もベーシックですよね。それで、玄真、ブラド、ゲイツあたりがマニアックだと思うのですが、ベーシックなキャラからできていったわけですか？

A…スタンダードキャラは必要なので、バーンとソニアは最初に作ってみましたね。

RED…ゲームが出てみたら、ウォン&ブラドとか、わりにクセが強くてインパクトがあるキャラが目だって、バーンがおとなしめな感じがするんですが…。

K…でも、全員にそれなりのよさがあると思うんですよ。バーン、ソニアなんかはわかりやすい技なんで初心者にどうぞって感じです。玄真、ゲイツは技を設定していく段階でみんな同じキャラじゃつまらないですから、結構頭をひねってマニアックにしようと考えました。

　女の子が好きな人は、ソニア、ウェンディーを使ってねというように、こいつは全然使わないよというようなキャラクターは設定したつもりはないんですよ。

トロッコ…実際に、使ってみるとどのキャラも個性があるし、強そうな技にはそれなりのリスクがあったりと1つのキャラにかたよらないようにバランスが考えられているような印象を受けるんですが。

A…個人的には、キャラクターのバランスっていうのは完璧にとれている必要は必ずしもないと思うんですよ。やや弱いキャラ、強いキャラや相性があっていいと思うんです。私は、対戦ゲームで弱いキャラで強いキャラに勝ちにいくのが好きなタイプなんで。

　ただ、実際にゲームを作るとなると、誰も選んでくれないキャラクターとかいたら嫌だし、ゲームになっていないと困るし…。

トロッコ…それは具体的にどんなものですか？

A…例えば、ウェンディーは風使いなんで、結界にずっと風を起こしててウェンディーは自由に動けるんだけど相手は全然動かない状態があってもいいんじゃないかとか。

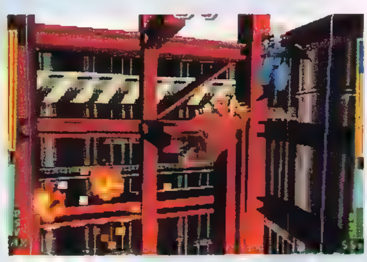
　キャラクターで言えば、ゲイツはわざと苦労するようにはしたんですよ。自分で使っていると、そこが逆に面白いという部分があって好きなんです。パイルバンカーは、もっと入力がやさしくてもいいんじゃないかという意見はありました。でも、実は最初はもっと入力が難しかったんですよ。ちょっと難しくても、決めたときに得られる喜びが大きければ、これでいいんじゃないかと。

みんなの文句がバランスを決めていく

ぜんじ…ゲームのバランス調整には、かなり時間をかけたんですか？

K…時間はかなりかけましたね。みんなで遊び込んで、得意キャラをそれぞれ作ってもらいました。バランスがとれていったのは、みんなの文句が一番大きいですね。この技は強いだの、弱いだのという…。PFの開発チーム外の人でも、対戦ゲームの好きな人にはドンドン遊んでもらって、PFの隣にノートを置いておいたんです。

河田…強すぎた技だとか、弱すぎた技など当初はどんなものから調整されていったんですか？



K…やっぱりみんな自分に都合のいいことをするので、時間を止めては殴ったりを繰り返すやつがいたり、降雷珠で落として呪縛殺を当てたら死んじゃったりとか(笑)。まずは瞬殺モードがいろいろあって、それを直さなければいけませんでしたね。

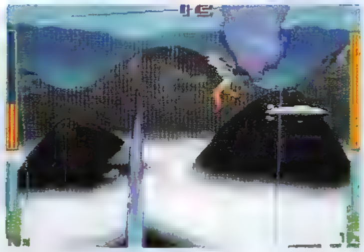
　弱いという点では、実は最初はムチャクチャ弱いキャラクターばっかりで…。フレイムシュートとか飛ぶのが驚くほど遅かったり、オールレンジミサイルも撃っても全然飛ばねーとかいう状態だったし。これじゃゲームにならんてことで、速くしました。

ぜんじ…結果的に、キャラクターの格差はあまりなくなったと思うんですか。

A…そうですね。自分たちがプレイしている段階で、誰かがウォンを使っててそれに勝てないことはないって状態で調整してましたんで。ゲイツが弱いなって声も聞くんですけど、ゲイツでも何とか勝てるバランスになったのが、みんなの意見のおかげかなと思います。

田渕…他に調整で苦労されたところはありますか？

K…あとは結界ですね。結界に当たって2度目にはダウンして落ちるという発想は最初はなくて…。こうした後は、



またゲームが変わってくるので、そのへんは相当苦労しました。

RED…ダウンして下に落ちてくるというところで、下のほうに追い込んで電気（スタンコレダー）を入れようとか、戦略的に生かせる要素もありますよね。

K…そうですね。最初はフラフラッと落ちていくという感覚的なところから考えたんですが、それが戦略的に生かせればいいな、とは考えていました。

あとは、超能力技のコンボスペシャルの調整ですね。一気に減らないように考えました。でも、全キャラ同じようではつまらないので、使いやすいキャラや、コンボスペシャルはあまり有効でないエミリオのようなキャラも考えて作っていきました。

ストーリーの謎と続編はどうなるのか?

Ace…このゲームは、いろいろストーリーや裏の設定がありそうなのに、あまりゲームでは語られていませんよね。

A…そうですね。本当はストーリーはかなり考えてあって、CPUの出てくる順番はすごく検討したんですよ。普通はウォンかキースで終わるのに、なぜエミリオはバーンなのかという疑問はあると思います。これも想像してくれるとうれしいかなーって思うんですよ。きっと彼はこういうエンディングを迎えるに違いないって感じで。

本当は、はっきりストーリーを提示してもよかったんですが、今の段階ではかえっていろいろ想像してくれて、反響も返ってきているんでいいかなと思ってます。

ただ、まったくストーリーを作らない、明かさないというのも自分たちの意図したものではないので、機会を設けて明かしていきたいと思います。

一応、設定上では、エミリオが一番潜在能力が高くて、本気になったら誰も勝てないはずなんですよ。OAVになったら、誰も勝てないっス。最後にバーンが○○しようとしたんだけど、××しちゃって結局△△しちゃうって考えてみたんですけど…。

河田…うわーっ何だそれは!?やっぱりそうですか!（以下、ストーリーの話が続く。今は詳しく明かせないが、必ず明かされるときが来ると思うので待っててほしい）

ぜんじ…サイキックフォースの続編を期待されているプレイヤーも多いと思うんですけど、そこのあたりはどうなんでしょうか?もし作るとしたら、ここを変えたというものはありますか?

K…ゲームシステム面では、かなり今までと違う物を作ったという満足感はありますよね。でも、まだ詰めようと思って詰められる部分はもっとあると思うんですよ。もし次回作をやるなら、もっと戦略的な部分にこだわっていきたいなと…。

このゲームは、格闘ゲームとあえて呼んでほしくないということはよく言ってます。格闘ゲームでもなくシューティングゲームでもない、新しい分野のゲームということでオールレンジバトルってタイトルを付けたんですよ。シューティング要素あり、格闘要素ありっていう新しいゲームシステムの中で、今のPFにもっと戦略性が出ればより違った遊び方ができるんじゃないかと思います。

トロッコ…キャラクター、演出面ではどうですか?

S…キャラクターはある程度受け入れられたみたいなので、それを踏まえてより突っ込んでいきたいと思ってます。キャラクターは一様に気に入っているんですが、自分としてはストレートなものよりもイロモノ的な変わったキャラが好きなんですよ。

そういう点を考えると、まだまだキャラクター的にも技術的にもPFじゃなければ考えつかない、存在し得ないような今までにないものができるといいなと思いますね。

河上…まだまだ技術的にも、演出的にもやるべきことは山ほどあると思います。メタルブラックのように、超能力同士がぶつかり合うシーンとか、技が決まったときに視点変更して空中で闘っている様子をダイナミックに見せたりとか、できたらいいなと思うことはいろいろありますよ。

Ace…もし続編が出るとしたら、キャラクターはどうなるんでしょうか?

A…ストーリーはキャラクターをどれで進めるかによって違うんで、一本化できないんですよ。ゲイツ、玄真はサイキッカーを狩っているんで、彼らの続編だとみんな生き残っていないだろうし…。

でも、キャラクター人気は人それぞれなんで、できるだけなくしたくないですよね。

RED…ウェンディーはいいけどさ…。ゲイツはいねーよ（泣）。

ぜんじ…ゲイツ第2号…。新しく改造されて出てくるとか。

A…今度はパイルバンカーを両腕から出しますか。

ぜんじ…どんどん人間離れしていくのね（笑）。



キミが創ろう! サイキック オリジナルワールド!

このゲームには今のところちゃんとしたエンディングが存在していない。そこで、その内容を読者のみんなに考えてもらおう!ということになったぞ。さらに、イラストや4コママンガなども、一緒に大募集!

①エンディング部門…特定のキャラのエンディングを考えてほしい。イラスト、文章、絵コンテなど形式は自由だ。

②コミック部門…サイキックフォースの世界で4コママンガを描こう。原稿サイズは横85ミリ×縦270ミリ以内。縦18ミリのタイトルスペースで5ミリ開けて縦58ミリ×横85ミリのコマを5ミリ間隔で4コマ描いてね。

③文章部門…ショートショート、エッセイ、川柳…などなど文章であれば何でもOK（基本的に400字詰め原稿用紙40枚以内）。

④イラスト部門…画材、サイズなど自由。

⑤コスプレ部門…サイキックフォースのキャラクターのコスプレ写真。1人、集合写真いずれも可。

⑥超能力部門…「あなたの身近なサイキック写真」を募集します。マジなスプーン曲げや空中浮遊はもちろん、サイキックフォースの超能力を再現した特殊合成写真でもOKだ。

以上6部門ごとに優秀作品賞をゲーメストとタイトーで選出する。最優秀作品には賞金50万円と「タイトー公認サイキッカー」の称号が与えられるのだ。

■締め切り：7月15日（月）消印有効

■宛先：〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 株式会社新声社 ゲーメスト編集部「サイキックフォース50万円もらった」係まで

■発表：8月発売のゲーメスト、コミックゲーメスト、ゲーメストワールド誌上。

※すべての投稿作品の著作権は株式会社新声社に帰属する形になります。



担当：伊勢猫

S ソニア

近距離戦からの連続技を狙いつつ、常に相手を追い回してリフレクターの敷設を阻止せよ。相手を結界へと追い込み退路を絶ってしまえば、テラディスチャージ、連続技と楽しみタイムの始まりだ！

射撃手エミリオVS追撃者ソニア

望まない力を持て余すエミリオ。その潜在能力は設定上最強とされてはいるが、実際のゲームでは通常技からの連続技が壁を利用したモノしかなく、ダメージ量としてはどうしてもいまひとつ少ない。

このエミリオの最大の欠点を補って行くために欠かせないのが、リフレクターとシーカーレイ。このシーカーレイ、単発ではそれほどの効果は期待できないがリフレクターを利用することで、エミリオ独自の強力な連続技ができたりそれ以外の利用価値も高い。

このためソニア戦に限らず、いかにして相手に気取られずリフレクターを配置、活用できるかがエミリオにとっては、勝敗を大きく左右するといっても決して過言ではない。

これに対してソニアの狙いはやはり近距離攻撃。常にクイックダッシュからの連続技を狙いつつ、エミリオにリフレクターを敷設させないようにプレッシャーをかけ、遠距離ではエレクトリッガー、中間距離においてはテラディスチャージを使い結界へと追い詰めるのが理想的な展開だ。

56秒の遭遇

開幕前から小刻みに旋回を繰り返し、バリアガードを張る意志表示を見せるエミリオに対して、それを起点に一定の距離からプレッシャーをかけつつ大きく旋回するソニア。



そのまま何事もなく始まるかと思えた刹那「GO！」と開始を告げる合図と共に、ソニアがわずかに間合いをつめて逆にバリアガードでエミリオを弾き跳ばして先手をとる。

これを足がかりに通常ダッシュから一気にソニアが間合いをつめるが、エミリオもほぼ同時に斜め方向へと通常ダッシュで距離を取って体勢の立て直しに成功、そこから間髪を入れずにクイックダッシュを使ってソニアに迫る。

●常にバリアガードを気にかける

弱↓強↓マグネットアンカー…これだけは、くらってはいけない。これを決められてしまうと、逆転するまでがかなり大変だ。それゆえに、常に、バリアガードをできるようにしておきたい。相手が直線的なキャラだけに、心の中は冷や汗ものだ。

特に、プリズムリフレクターを配置するときが危険だ。プリズムリフレクター自体の、出したあとの硬直はまるでないが、それを見越して攻撃される場合も考えておいたほうがいいだろう。

また、リフレクターを配置したあとに、すぐにシーカーレイは撃たず、その配置した場所から離れるのが理想（リフレクターが画面内から見えなくなるまで）。そうしておかないと、シーカーレイを出しても、簡単にバリアガードされてしまうからだ。

また、配置にいくときや、リフレクターから離れるときも狙われやすいので注意。

よもやエミリオがUターンしてこようとは考えもしていなかったソニア、バリアガードで安定すべき場面をなぜか苦しまぎれの通常ダッシュで回避、なんとかエミリオのダッシュ攻撃をかわす。この隙をつき、しめたとばかりに弱↓強からの空キャンセルでリフレクターを悠々と配置するエミリオ。回避が遅れたため攻撃が間に合わないと判断して牽制で放たれたソニアの通常弾はすでに遅く、これを余裕のバリアガード。まったく危なげもなく結界端へのリフレクター敷設に成功、とりあえず壁に沿って上昇しながらソニアを誘ってみる。







壁際に沿って上昇するエミリオを見てテラディスチャージによるラッシュを狙うべく斜め方向の通常ダッシュで適当に距離をつめ、様子見のバリアガードを展開するソニア。

頭で描いた読み通り、再度結界に沿って横方向ダッシュをするエミリオを確認してからテラディスチャージを張ろうとした瞬間、ダッシュ先行入力シーカーレイがソニアを貫く。エミリオから放たれたシーカーレイは先ほど敷設したリフレクターにより反射し再びソニアを後方から捕らえ、そこへさらに弱↓弱↓弱↓強↓壁とエミリオがコンボをつなげて7HIT。試合開始からわずか16秒でソニアはその体力の約半分を失ってしまう。







壁から跳ね返ってきたところをさらにバリアガードによる弾きで追加ダメージを狙っていくエミリオだったが、これはさすがにソニアのダウン状態からの回復が間に合いバリアガード同士が接触、鈍い音をあげてお互いに弾ける。

リフレクター、シーカーレイと立て続けに能力技を連発したため、サイコゲージの残量が少なくなってしまったエミリオ。体勢の立て直しをはかるために通常ダッシュで距離を取ると同時に、シャイニングアローで牽制をかけようとするが、斜め方向通常ダッシュからのクイックダッシュで一気に距離をつめてきたソ



●ソニア強化講座その1 シーカーレイ対策

シーカーレイのリフレクターを使った変速的な軌道からの攻撃は、対エミリオ戦において注意すべき攻撃のひとつ。

基本的な対処法としては到達時間が遅いので無理をせずにバリアガードが超安定ではあるが、リフレクターに跳ね返ったと同時にリフレクターに対して垂直方向のダッシュでも回避でき、位置関係によっては反撃もできる。

また、連炎符などとは違いテラディスチャージでリフレクターを消すことはできない。



担当：K-TAN

エミリオ V

仕込み型対直線型の対決。
リフレクターの配置は基本だが、そればかり意識せず、肉弾戦も混ぜていこう。

ニアのダッシュ攻撃にシャイニングアローの出かかりを潰され、弱→強→エレクトリッガー→壁のコンボを叩き込まれてしまう。ここで両者共にそのサイコパワーのほとんどを使いきってしまっているため無理な追い打ちを狙わずに、通常弾による牽制からゲージをソニアが溜め始める。

ソニアの放った通常弾に対して残り少ないサイコパワーを使いなんとか壁への衝突を回避したエミリオ。目の前でゲージを溜め始めるソニアに対して通常ダッシュの移動であえて詰め寄って攻撃に出る。ゲージのないこの状態でのまさかの攻撃にソニアは対処できず、弱→強のコンボで蹴り跳ばされてしまう。しかし、エミリオのゲージ残量ではさすがに追い打ちはできない。

その後に来ると思っていたラッシュを警戒するあまりバリアガードをソニアが展開するその間に、ゲージを回復していくエミリオ。それを見て一度はバリアガードを解き攻撃にでようとするソニアだが、ここで先ほどまでのエミリオのトリッキーな攻撃がちらつき迷いが生じて再びバリアガードを張る。この間にある程度ゲージを回復したエミリオが誘いを含んだ距離を取る通常ダッシュからクイックダッシュで切り返して来る。

これはさすがに読んでいたソニア、ゲージ回復を中断してやはりクイックダッシュで逆にエミリオを迎え撃ちに行くが、距離が合わずにエミリオがとっさに張ったバリアガードに弾かれてしまう。

そこからさらにクイックダッシュでエミリオが弱→強と攻めていくが、冷静に通常ガードで防ぐソニア。エミリオの強攻撃の戻りに弱→強→マグネットアンカーを繰り出し、さらに強→クイックダッシュ→弱→弱→強→壁→エクスキュージョンと落ち着いて連続技を決めてゆく。この時点でソニアは1／3、エミリオはあと一撃の体力となり、残タイムは53秒。とても逃げきれるような時間ではない。

落下して来るエミリオを眺めながら、悠然と消費したゲージを回復して行くソニア。

ここで落下回復と同時にエミリオが最後の賭けに出て、回復と同時に捨て身のクイックダッシュでソニアを捕らえる。

しかし痛恨のコマンドミスか弱→強でコンボが止まってしまい、すぐさまダッシュで結界に向かって距離を取る。それを一瞬遅れてソニアが追ってダッシュ先行入力テラディスチャージを放つ！が、ほとんど同時にやはり先行入力で仕込んだアークエンゼルが放たれソニアを包む!!

ほとんど相打ちかに見えたこの最後の攻防、勝利の女神はエミリオに微笑んだ。



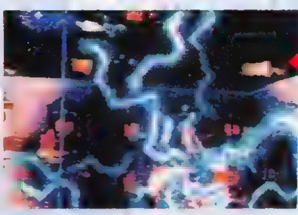












●テラディスチャージの猛威

テラディスチャージというのは、相手の動きを見越して置いておく、または、ダウン状態の上に重ねて出すといった使い方がある。これが、エミリオにとっては非常に難である。それは、リフレクターに関係してくるのだ。配置しに行くとき、リフレクターから離れるとき…このときは、だいたいノーマルダッシュをして離れたりすることが多い。そこへ、ドカーンーと電気の網を張られると困るのだ。従って、何も考えずにノーマルダッシュをするのは控えたほうがいいだろう。

それから、テラディスチャージを出されたら（くらったにせよ不発したにせよ）、電気が消えるまでバリアガードをし続けよう。ヘタに移動すると当たってしまうぞ。くらった場合は特にそう。決してダッシュなどで逃げようとしてはいけない。エレクトリッガーで撃墜されてしまう。

とにかく、消えるまでバリアガードしたほうが安全。

●肉弾戦上等

リフレクターの配置ばかり意識していると、その隙を突かれて、ダッシュからの攻撃を非常にくらいやすい。こうなると、超能力をたいして使うこともできず、画面内にリフレクターのみが配置されたまま、敗北してしまうケースがほとんど。次第に、エミリオは使いにくい…と誤解されていく。

こういうときは、リフレクターに捕らわれず、肉弾戦をメインに闘うようにしたほうがいい。相手に、ガードを多用しないと危険だ…と思われるぐらいが望ましい。リフレクターは、闘っている最中その合間に配置すればよいのだ。相手に、好戦的なヤツだ…と思われるようになろう。超能力だけでなく、肉弾戦もかなり熱いキャラだ。

●ソニア強化講座その2
バリア弾きからの攻防

相手をバリアガードで弾いた後に、クイックダッシュで逆に相手のバリアガードで弾かれるといった行動はサイキックの対戦で結構見られる光景のひとつだが、ある程度ばれて来るとクイックダッシュをすかされ、逆に反撃をくらうはめにもなる。こうなったらゲージ溜めるかあるいはリスクの少ないギガンティックドリルなどを出すのがよい。

逆をいえば、弾かれた後はすかしや通常ガードなどで反撃を狙うのがいいわけだ。

●ソニア強化講座その3
通常ガードの長所と欠点

普段はあまり使うことのない通常ガード。能力技に関してはバリアガードのほうがいいことはいまさらいうまでもないと思うが、近距離通常技に対してであれば通常技コンビネーションの最後にくる強攻撃をガードした後、ガード側の弱～が返し技として全キャラ共通で入れることが可能。

ただし、相手がクイックダッシュ→投げあるいは弱→投げときた場合には当然投げられてしまうので、使い過ぎて相手に読まれないよう注意。

むやみに撃ってもエアクレセントは当たらない…

対戦攻略 ウェンディー

ウェンディの超能力技はどれもクセがあるので、まずはその使い方を覚えよう。

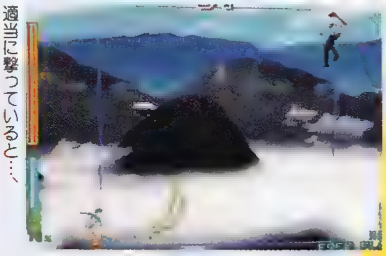
担当：KMT

まずは超能力技の使い方について

ウェンディーの超能力技は、一見扱いやすいようだが、実はどの技もかなりクセがあり、使いどころを間違えると手痛い反撃を受けてしまう。そのためにも、まずは各超能力技の使い方をしっかりと覚えておこう。

●エアクレセント1・2

この技は他のキャラの持っている直進系飛び道具（バーンのフレイムシュートなど）ほど気軽に使っていくことはできない。理由は簡単で、この技は正面に飛ばないため、見切られるとクイックダッシュで近づかれ、あっさりと殴られてしまうからだ。そのためどんなに間合いが離れていても安心して撃つことはできない。


適当に撃っていると…、


クイックダッシュで懐に入られてしまう。

主な使い方としては、相手の近くをダッシュで通り、振りむきざまに撃ったり、バリアガードで相手を弾いた直後に使っていくといい。これらの行動を読んで、クイックダッシュで近づいてくる相手には近づいてくるところを殴りにいったり、ヴォルテックスストリームをおいておくといいだろう。

ほかには相打ち狙いという使い方もできる。これは相手の飛び道具に合わせて撃つ方法で、自分もダメージをくらってしまうが、相手にもダメージを与えることができる。技の性質上ほとんど相殺されることはないだろう。普段はあまり使えない戦法だが、相手をあとちょっとで倒せるときなどにはかなり有効な手段だ。


相手の近くをダッシュで通り…、


振りむきざまに「あたれ！」ってな感じで使う。

ちなみに1と2では飛ぶ方向以外にも、1のほうが出が早く、2のほうが技を出した後の硬直が短いという違いがある。しかし、普段は飛ぶ方向だけ気にしていればいいだろう。


とどめをさすのに有効だ。

●ヴォルテックスストリーム

この技はスキがかなり大きいので、意味もなく出すとかなり危険。最低でも相手にガードさせるようにしよう。

使いどころとしては、まず相手をコーナーに追いつめたときや、相手の起き上がり時などがいいだろう。また、通常技コンボを入れたあとに使うのも有効だ。この場合相手が横にダッシュするかバリアガードをしなければ当たってくれる。この連携を横ダッシュでかわす相手には、たまにエアクレセントを使うといいだろう（かわす方向を読んで出す）。


もう逃げ場はないぞ！

また、この技はヒットしたあとの相手の吹き飛んだ場所がクイックダッシュで追いかけられる範囲（自分に近すぎるのはだめ）なら追い打ちをかけることができる。ヒットしたときは状況を見て追い打ちをかけにいこう。なお追い打ちをかけるときのコツは、硬直が解けたあと少し待ってからクイックダッシュで追いかけて殴る、といった感じだ。この殴りをスカるとかなり危険なので十分に気をつけよう。


硬直が解けたら少し待ってからクイックダッシュをして…、


エイエイと殴る。

●シルフィードダンス

この技を使うとウェンディの移動スピードとダッシュ距離がアップするので、この技が発動している間は、ウェンディがかなり有利な状態となる。こう聞くと、それじゃあ常にシルフィードダンスを使っておこう、と思うかもしれないが、現実的にはそれは理想でしかない。この技は発動するまでのスキがかなり大きいため、考えなしに使うとたいていの場合、このスキにつけ込まれ、相手の技をくらってしまうだろう。特にクイックダッシュなどを使って、積極的に殴りにくる相手には要


このときのスキがねぇ…。


弱→弱→弱→弱のコンボで相手を吹き飛ばし…、


すぐにクイックダッシュで追いかける。


このときに壁が近かったら壁を利用したコンボを入れよう。

注意だ。

この技を使うときは、相手がゲージために専念しているときや相手の技をかわしたあとなどがいいだろう。また、相手に殴りが入ったときに、近くに壁がなく強力なコンボを決めることができない場合は、弱→弱→強のコンボにキャンセルをかけて出すのも結構、有効だ。逆に相手がこちらのスキをうかがっているときは、絶対に使わないほうがいいだろう。

この技が発動している間は、どんなに間合いが離れていても一瞬で間合いをつめることが可能なので、相手がちょっとでもスキを見せたらすぐに殴りにいこう（特に相手がゲージために専念しているときがチャンス）。また、この技使用中のみ弱・弱・弱→弱のコンボのあとにクイックダッシュで相手に近づいて殴ると連続技になる。クイックダッシュはボタン連打で出しても結構つながってくれるぞ（タイミングはシビアだが目押しができるとなおいい）。これを利用すれば、近くに壁がなくても相手を壁にぶつけることができる。

●アースゲイル

この技はウェンディの技の中で最も使用頻度が低い。正直なところこの技はないものと思っていいだろう。あえて使うならブラドがグラビティ∞を使ったときに比較的安全な位置に移動して使うといいだろう（この技使用中はブラックホールに吸いこまれることはない）。こうしておけばブラドのグラビティ∞後にアステロイドベルトをつけられる心配はない。アースゲイルを使うのが早ければブラドにダメージを与えることができる。

これ以外では、ゲージの少なくなっている相手に対して起き上がりに重ねておく使い方がある。

それから、この技を出すつもりがなくても、シルフィードダンスの入力ミスでたまに出してしまうことがあるので、十分に気を付けよう。


ゴミにはゴミで対抗だ。

遠距離での戦い方

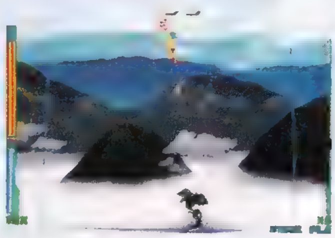
ウェンディはあまり遠距離戦が得意ではないのだが、まったくやることがないわけではない。基本的に遠距離では、主にゲージの回復やエアクレセント及び通常弾による牽制を行う。また、できればシルフィードダンスを使っておきたい。エアクレセントやシルフィードダンスは使いどころを間違えると必ず相手に攻め込まれるので慎重に使っていこう。

シルフィードダンスを使っている最中なら、遠距離でも一気に間合いをつめられるので相手のスキを見逃さないようにしよう。


遠距離時は主にゲージ回復を行う。

近距離での戦い方

まず近距離というのは、殴りが出る間合いよりちょっと遠いぐらいの距離だ。この間合いはウェンディが最も得意とする間合いで、相手との距離を常に一定に保つように動くといい。もし、相手が何もしてこないようならば、そのままちょっとずつ間合いをつめ、相手にプレッシャーを与えていこう。この時相手側はクイックダッシュも使って殴りにくることもあるので、常にバリアガードの準備をしておこう。相手の突進をバリアガードで弾いた場合は、こちらから殴りにいったり、エアクレセントを撃つといいだろう。


常にこの間合いをキープする。

うまく相手を画面端に追い込んだら、ヴォルテックスストリームを出したり、ちょっと間合いをつめてバリアガードをするといいだろう。バリアガードをしているときに相手が突っ込んでくれれば、相手を壁にぶつけることができる。壁にぶつけた後は投げを入れておくのがもっともダメージ効率がいいぞ。


この状態になればウェンディが有利だ。

自分から殴りにいく時は、相手の技のスキに殴りにいくといい。それ以外では、相手から遠ざかるようにダッシュして、ダッシュが終わったらすぐにクイックダッシュを使って殴りにいったりなど、相手に読まれないように動き回ろう。

殴りが入ったときは次の連続技を決めていくといい。

①弱・強・エアクレセント
②弱→弱→弱→強
③弱→弱・強→エアクレセント
④弱→弱→強→ヴォルテックスストリーム

①と②は壁がないときの連続技。主に使うのは①なのだが、①は自分が右か上を向いていないと入らないので、それ以外のときは②を使っていこう。

③と④は壁を利用した連続技。③は壁に近いとき、④は壁が遠いとき、というように使い分けていくといいだろう。④の連続技は、場合によってはヴォルテックスストリーム後に、さらに追い打ちとしてダッシュ強パンチ→ダッシュ強パンチを決めることができるので、ちゃんと覚えておこう。


この向きだとエアクレセントは当たらない。



いなせなキースの合言葉

フリジットシェルで涼しい夏

キースの代名詞であるフリジットシェル、使いこなして一流のキーサーとなれ！

担当：ドリルK

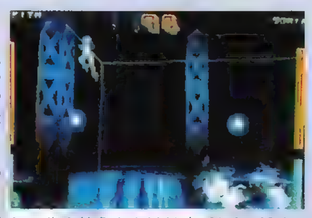
シェルを有効に使ってみよう講座

CPUと戦う時にはあれほど嫌だったのに、自分で使ってみるとイマイチ使えてない感のある技、それがフリジットシェル（レバー1回転＋弱）ではないだろうか。

普段は消極的なのに、シェルを付けた瞬間にアグレッシブになって、結局バリアガードでシェルを消されてしまうアナターとりあえずシェルを付けたはいいが何をやっていいか分からないまま時が過ぎ行くマドモアゼル！ これらの悩みを解消するために、限りあるサイコゲージを有効に使う方法を模索してみよう。

張りぎわの注意

相手との距離を十分に取る。これは基本中の基本。キースの技の中で一番出るのが遅いのがこの技なのだ。出が遅いと思われがちなブリザードトゥースより発生するまでが遅いのよ。



シェルを使うときはせめてこれぐらいの間合いは欲しい。

シェルの張りぎわに通常弾を撃たれて、シェルが完全に発生しきってない状態で消されるぐらいならサイコゲージのムダ遣いで済むものの、完全に動きが止まった一瞬に殴られたり超能力技をブチ込まれた場合なんかは超ソンした気分。



こーなったらアウト。ゲージのソンですわ。

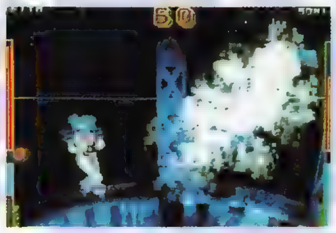
張ってからの行動

シェルを張っている最中に「突進される」と思った場合には、連続してフリジットスパインを入力しておこう。

さあシェルを張れた。だがここで落ち着いてもシェルを張った意味がないぞ。

シェルを張る前と同じように、ダッシュで揺さぶりつつスパイン、トゥースで攻め立ててもよいのだが、ここはシェルを付けている特権を生かして、ジワジワと敵ににじりよっていくのもいいだろう。出るのが早くて避けにくい超能力技（フレイムシュート、エアクレセント、プラズマカノン、メテオハンマーなど）がすべて無効になるのは大きいからねぇ。

にじり寄る際に、相手が焦ってダッシュ攻撃を仕掛けてきたらしめたモノ。確実にかわして反撃しよう。あらかじめ相手の攻撃手段は「素手による攻撃」だけと限定されているので、相手の動きをよく見ながら動けば、突然のダッシュなどにも対応できるはず。



プリズンでの牽制も忘れんなよ。



シェルを付けたらこまめにダッシュorおちついてにじりより。スパイン重要。

ただにじり寄るのも芸がないので、ここは安定して、隙が少ないスパインでジワジワと攻め立ててみるのもよいかもしれん。

自分から闇雲に突っ込んでも、相手は用心してバリアガード弾きなどを狙ってくるので、あんまり意味がない。超能力技で相手を揺さぶって、焦れた所を殴りにいくのが安全確実かつ理想だろう。

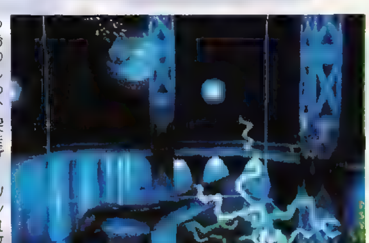
シェルは超能力技や通常弾をしこたまくらっても、一定時間が来るかダメージを受けるまで消えることがない。焦らずにじっくりといきたまえ。

シェル装着時の超能力対処法

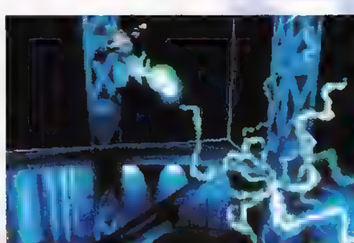
シェルが有効な間は、まず相手は超能力攻撃をかましてこないと思うが、もしも無謀にも超能力攻撃をかましてきやがったら迷わずクイックダッシュ突進で接近しよう。が、ここで注意しとかなければならないことが一つ！ シェルを張っている間、超能力攻撃が一切無効になるといっても、**こちらがダッシュ攻撃を出した瞬間に何らかの超能力攻撃を受けると、なぜかシェルの効果を無視してダメージを受けてしまうのだ！**

例えばウェンディのアースゲイルの中をシェルをつけたまま突進して、ダッシュ攻撃を繰り出したとする。で、アースゲイルで飛んでくる物品がまたまたダッシュ攻撃中のキースに当たったとしよう↓んで、普段なら飛んでくる障害物はシェルの効果で遮断されるはずであるが、なぜかダッシュ攻撃中に限り、シェルを突き抜けてダメージを受けてしまうのだ。

まあ、攻撃がヒットするタイミングが難しいので、そうそう用心し過ぎることはないが…。やはりここは念を入れて、シェル装着時に相手の超能力技に突進する場合はダッシュ攻撃を押さえ、確実に近づいて殴りにゆこう。



うおっしゃ、突進ダーッシュ攻撃!!



そりゃイカンて。シェル無効。



たかがサドンデス、されどサドンデス

サドンデスについて

サドンデスになった場合、ここでそのラウンドの勝者が決まるだけに重要だぞ!!

担当：ぼっぷん・ゆうちゃろー

はじめに

意外と軽視されがちなサドンデスだが、ここでの勝利はそのラウンドの勝利を意味するため非常に重要といえる。今回はデータをもとにサドンデスでの闘いを考えていこう。

開幕

さて開幕での攻防だが、考えられる行動はいくつかある。

①弱攻撃
②投げ
③移動
④通常ガード
⑤バリアガード

などだ。

①、②はメインの攻撃。

③はフェイントとして、相手の攻撃をスカして逆に反撃を試みる場合。

④は密着してくる相手にスカせないと判断した場合など。ちなみに弱攻撃をガード後はこちらもガード硬直があるので相手の硬直中に打撃を入れることはできない。

それを見越して投げを狙ったりもできるが、相手に読まれていると続けて弱弱と出されて負けてしまう。相手が弱弱弱と3発出してくるようであれば硬直が長いので（キャラにもよるが）反撃可能だ。最終的には読み合いになるが、基本的にガード側は打撃と投げの2択に持ち込まれるので、注意しよう。

⑤は防御はもちろん、特にサドンデスにおいては壁にぶつけるための攻撃手段として使われる場合が多い。攻撃方法としては相手の攻撃を潰しつつ、ふっとばすことができるので有効な手段だが、開幕直後ではゲージがないので、主に通常移動した後などある程度ゲージがたまったときに使うことになる。サイコゲージをためさせてくれるかが問題だ。

この他にも攻撃手段はいくつかあるが大体メインの攻め



開幕前、密着をねらうか？離れて様子をみるか？

はこれくらいだろう。

打撃or投げ

では、今回はその中でも密着スタート時における弱攻撃と投げの2択に絞って考えてみよう。

まずは次の各キャラのデータを見てほしい。技名の後に書かれている数値は「割り込み値」で、攻撃発生までの時間を表している。つまり、数値が小さいほど攻撃判定が出るまでが速いということになる。もちろん出が速いほうが有利だということは言うまでもない。

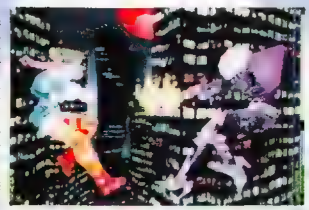
●バーン
・弱（3）　・投げ（6）
●ソニア
・弱（6）　・投げ（6）
●ウェンディー
・弱（6）　・投げ（6）
●エミリオ
・弱（5）　・投げ（6）
●ブラド
・弱（6）　・投げ（6）
●ウォン
・弱（5）　・投げ（6）
●ゲイツ
・弱（10）　・投げ（6）
●玄真
・弱（7）　・投げ（6）
●キース
・弱（5）　・投げ（6）

ではこのデータを元に「密着して同時に技を出した場合」を考えてみよう。データからだと、仮に「バーンとソニアが同時に弱攻撃した場合」はバーンが勝つということがわかる。

では、割り込み値が同じソニアとウェンディーの場合だが、このときは相打ち（WKO）になり両方に勝利マークが付く。ただ、このときがラウンド3なら2人ともGAMEOVERになってしまうので注意。これはサドンデスの時間内に勝負がつかなかった場合も同様だ。

さて今のは「打撃VS打撃」だったが、では「投げVS投げ」ではどうだろうか？

投げは全キャラ同じ「割り込み値」なため、同時に行った場合はお互いにふっとび、どちらの投げも成立しない状態になる（このふっとびによる壁への激突やダメージなどはない）。この後はサドンデス開始時と同じく新たな読み合いになる。


同じ割り込み値で「投げVS投げ」は相殺され２人ともノーダメージ。



同時攻撃は割り込み値が小さいほうが勝つ。

同じ割り込み値ならDKO。

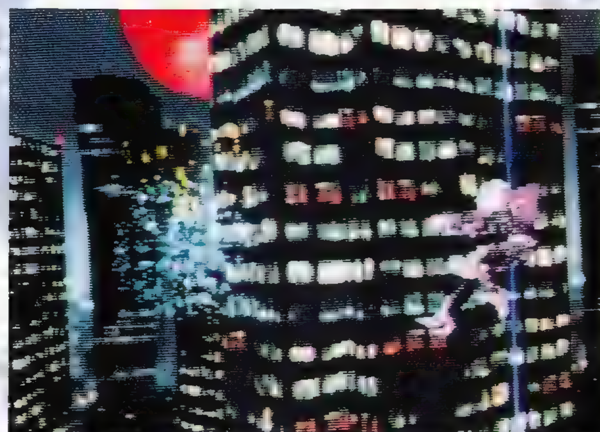
では次に「打撃VS投げ」の場合はどうか？

割り込み値の違いがある場合は、もちろん割り込み値の小さいほうの技が勝つのだが、例えばブラドの弱攻撃とウェンディーの投げが同時に入力された場合のときのように「打撃と投げの割り込み値が同じ場合」は、打撃側が勝つのだ。

これは「打撃VS投げ」が同時に実行された場合、「投げVS投げ」のときと同じように2人ともふっとぶのだが、投げ側がダメージを与えられないのに対して、打撃側はふっとんでもキチンと打撃分のダメージを与えているからだ。

つまりこのことからも打撃と投げでは打撃のほうが有利と言える。

ここまでは開幕後の攻防だが、開幕前の行動としては基本的に割り込み値の小さいキャラは密着したほうが有利なので、どんどん攻めていきたい。逆に割り込み値が大きい玄真やゲイツはいかに回避するかが問題になってくる。


同様に「打撃VS投げ」。２人ともふっとんでいるが、打撃側勝利。

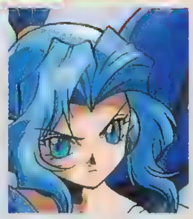
密着や回避と一言でいってもスタート直後、「初め離れていてクイックダッシュで密着」にもち込んだり、逆に「密着状態からダッシュで回避」したりと、相手の心理の裏をかくことでそれが可能になる。

キャラ的にも割り込み値が小さいキャラのほうが有利ということに変わりはないが、割り込み値が大きいキャラでも技をスカせば反撃できるし、ガード後逆に2択に持ち込むことも可能だ。最終的には読み合いの要素も多くなるが、相手の特性を考慮しつつぜひサドンデスを勝ち取ってもらいたい!!

暗殺対象サイキッカーの超能力技に関する調査報告書　その3

マグネットアンカー

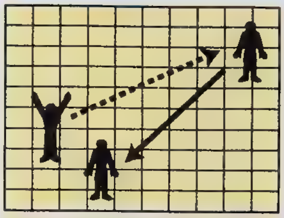




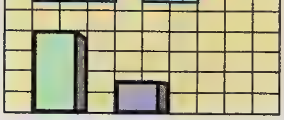
ソニア

←↙↓↘→＋弱

[redacted]



PSY消費	40%
スキ	9
殺傷力	0



相手へと撃ち込まれる電撃自体には殺傷能力といったものは一切なく、あくまでも捕捉、束縛を目的とした能力技ではあるが、牽引後に繰り出されてくる攻撃を回避する術は事実上存在しない。

対処法としては、この能力技単体であればエレクトリッガー同様に攻撃対象に対する横方向のダッシュによる回避が有効。反撃も十分間に合うが、こういったケースでの使用はほとんど確認されてはおらず、たいがいの場合は回避できないコンビネーションからの使用が多いので要注意。

バーニングトレイル

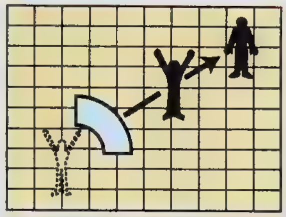




バーン

→→＋弱

[redacted]



PSY消費	45%
スキ	26
殺傷力	270



前面に炎を放射した後に、猛禽の頭部を模した炎に包まれたバーン自身の突進で2段構えの攻撃を行う。

最初の火炎放射でこちらの攻撃が相殺された場合、その隙に第2波の突進が間に合ってしまう。スタンコレダーなど相殺能力のより高い攻撃を置いておくのが対策の1つ。また誘導こそしないものの、移動速度の速さ、無限の射程、技後の隙の小ささから、移動手段あるいは誘いとして使用することも多いため、回避後に反撃を狙うのは危険。バリアガード後に反撃に転ずるのが有効と思われる。

シルフィードダンス

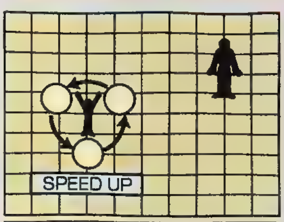




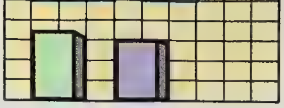
ウェンディー

←→＋強

[redacted]

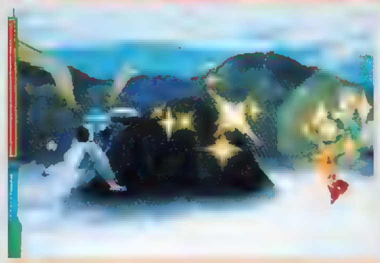


PSY消費	35%
スキ	29
殺傷力	0



今回調査した超能力の中でも極めて特殊なこの技は、使用者であるウェンディーの移動スピードをアップさせるものである。これを使用中のウェンディーの動きを捕捉するのは非常に難しいため、できる限り使用させないようにしたい。幸いこの技は予備動作が大きいので、そのスキをついて攻撃するのが最もよいと思われる。万が一この技を使われてしまった場合は、無理に追いかけたりせず、常にバリアを張る準備をしてガードを固めておいたほうがいいだろう。

プリズムシール

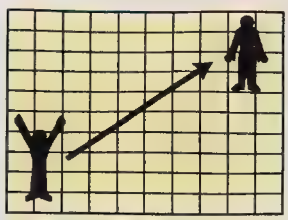




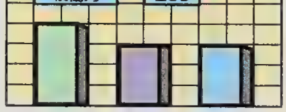
エミリオ

←↙↓↘→＋弱

[redacted]



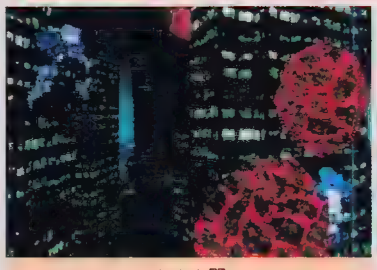
PSY消費	40%
スキ	12
殺傷力	260

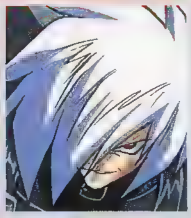


エミリオにとってこの技は、当たり判定も大きく、ホーミング性も非常に高いということからメインの飛び道具として使ってくるだろう。基本的には単体ではなく、通常技からのキャンセルで出してくると予想される。

対策としては単体で出してきた場合、技が出る前と出た後にスキが生じるので、その硬直中にクイックダッシュで近付いて反撃が可能。ただし中間距離で出された場合は、反撃が困難と思われる。

メテオハンマー

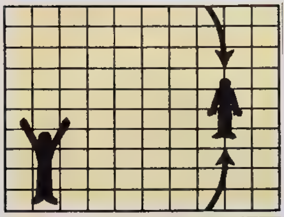




ブラド

[redacted]

←→＋弱



PSY消費	30%
スキ	26
殺傷力	110

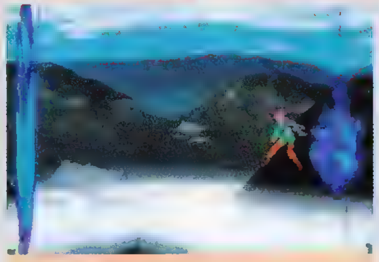


この技は、赤い巨大な隕石状の物体を重力で操り、左右から相手をはさみこむという特殊な飛び道具と言える。殺傷力はさほどでもないが、突然左右から現れるため、横に移動することによってかわそうとしていると回避が難しい。

ただ、メテオハンマー発動中は正面に対して無防備なので、機敏に反応して正面から突っこめば、大ダメージを与えられるチャンスでもある。

アステロイドをまとわれると正面から突っこめないので、この場合が特に脅威となる。確実にガードすべきだ。

虚空の幻影

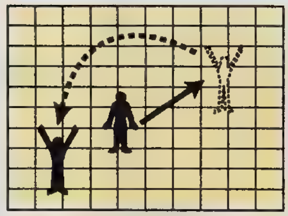




ウォン

[redacted]

ダメージを受けたときに→→＋弱



PSY消費	30%
スキ	33
殺傷力	0



ダメージを受けつつも相手の後ろに回り込み、追加ダメージを許さないばかりか攻め手に回られてしまう、ウォンの秘奥義。

ここからのウォンの攻めを回避するためには、消える暇も与えないほどの壁際で攻撃するか、深追いをせずに攻撃の手を抑えて隙を見せずに攻めるか、もしくは消えられたあとも攻撃可能な性能を備えた能力で攻め込むか、の3択が考えられる。

事前に能力を使わせないための工作が重要。

フリジットランス

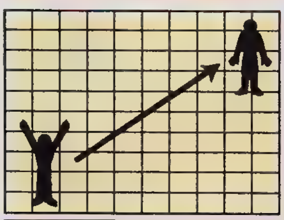




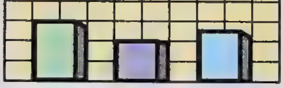
キース

[redacted]

←→＋弱



PSY消費	30%
スキ	20
殺傷力	230



現在追跡中である危険分子集団・ノアの頭目と目されるキースが使用する遠隔攻撃技。大気中の水分を集束、凍結させ、槍状にして投射する。極めて殺傷力の高い技である。

その投射速度と連続投射性能には目を見張るものがあるが、攻撃範囲はキースの前方空域のみに限られるため、十分な間合いさえ保っていれば、安全域まで退避は可能である。

なお、バリアガードを展開してランスを防御した場合、ランスの攻撃判定が消えるまで一定時間のガードが必要である。

降 雷 珠

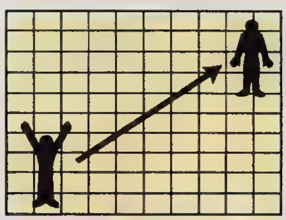




玄真

[redacted]

←↙↓↘→＋弱



PSY消費	40%
スキ	48
殺傷力	220



身につけている数珠を投げつけ、これに触れた相手を数珠が縛りつけて身動きできないようにし、そこに雷を落とす飛び道具。

この技は特に誘導するわけでもなく直進するだけであるが、技の出が速いこと、そして何より降雷後の痺れている相手に対して追い打ち攻撃ができることが脅威である。

一連のコンボ→降雷珠→落下してくるところへ鬼火魂・呪縛殺というのが玄真の必殺パターンだ。

ただし自ら落下点を決めた場合を除き、硬直が長いのが欠点だ。反撃するならここだ。



煌々たるは
光の羽根
GLARE
EMILIO
放たれたるは
紅蓮の炎
駆ける
疾風
FLARE
BURN
サイキックフォース
定価1、380円
ゲーメストムック
WIND
WENDY
©TAITO CORP. 1996
7月5日発売予定
GAMEST MOOK
PSYCHIC FORCE
付録／大貫健一先生書き下しB2ポスター

SNK ILLUSTRATIONS

エス・エヌ・ケイ イラストレーションズ



7月末発売予定

開発率59%

暑さいよいよ厳しく、読者の皆様はいかがお過ごしでしょうか。さて、延長につぐ延長を重ねた「エス・エヌ・ケイ　イラストレーションズ」ですが、いよいよ発売できる見通しとなりました。取り扱うゲームは、餓狼伝説シリーズ、龍虎の拳シリーズ、侍魂シリーズ、K,O,F シリーズといったこれまでのＳＮＫの代表作を始め、「怒」「アテナ」といったレトロゲーム、最新作の某ゲーム「K」などを予定しております。前作に負けない作りになる様努力しておりますので、申し訳ありませんがもう少しお待ち下さい。

SNK イラストレーションズ制作スタッフ

COMING SOON!



GAROU



RYUKO



SAMURAI



K O F



ATENA





掲載コミックス

人気ゲーム「マーヴル・スーパーヒーローズ」の原作
インフィニティ・ガントレット 第3話（全6話）

ジェネレーションXへの序章「ファランクス・カビナント」
X–メン 第2話（全4話）

自由と正義のシンボル
キャプテン・アメリカ（読み切り）

B5変型判／980円（税込）

マーヴルクロス誕生記念プレゼント 第3弾



「マーヴルクロスNo.3」はさみ込みのアンケートハガキに必要事項を明記のうえ、ご返送ください。抽選で特製スポーツタオルを50名の方にプレゼントします。

【締切】7月20日（消印有効）
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

TM&©
1996 Marvel Characters, Inc.
All rights reserved.

マーヴルコミックスイラストコンテスト開催！

マーヴルコミックスの人気に応え、イラストコンテストを開催します。審査員は米マーヴル本社の人気アーティスト、入賞者には、アップル社パソコンなど、豪華賞品を多数用意しています。
※応募方法等、詳しくはマーヴルクロスNo.3内のチラシをご覧ください。

小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田神保町2–30昭和ビル
TEL.03（3222）9853 FAX.03（3222）6397

『アメリカンコミックフェアと原画展示即売会』開催
【場所】渋谷・三省堂コミックステーション
【日時】7月1日～31日・AM10:00～PM8:00 【主催】小学館プロダクション

CONTENTS | GAMEST

7.30 30 JULY 1996

●ストZERO2大会が終わると、今度はゲーメスト10周年記念イベント、「ゲーメストEXPO」が待っている。名作ゲームをたくさん満喫できるのはもちろん、ウワサの新作もいち早くメーカーさんから発表もあるらしいぞ。夏に向けて、ますます熱く暑く厚くなっていくゲーメストをよろしく！

今月のムーちゃん



(和歌山県 向 晶君)

広告掲載ご案内

真っ赤に燃える新作ヒートアップ!

攻略覇道快進撃!!

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

表紙：「ラストブロンクス」セガ イラストby藤原ひさし／表紙写真：「レイストーム」©TAITO CORP. 1996

冒険の旅はまだまだ続く

Dungeons & Dragons®
SHADOW OVER MYSTARA™

ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ

一通りの攻略は終わったが、まだまだ君たちの冒険は終わらない。

DUNGEONS & DRAGONS SHADOW OVER MYSTARA and the TSR logo are trademarks of TSR INC. and used under license ©1996 TSR. INC. All Rights Reserved. ©1996 Capcom Co., Ltd. All Right Reserved.

とりあえずマゾプレイ

マニアックなプレイ集

クリアまでにはいろいろな方法があるが、こういう変なプレイも試してみてはいかが。

担当：MVP

何度かクリアをしてみると、実は「自分のクリアのルート以外のルートはどうなっているのだろう？」という疑問が必ず出てくると思う。

そこで、ここでは普通のプレイでは満足できない君にいろいろなつらいプレイを紹介していこう。

でもここまで自分を痛めつけてクリアしても結局はクリアのエンディングは同じ。マゾプレイはいわゆる「自己満足」ってやつなんだけど、これがすごい楽しいわけなのね。

ソードマスターへの道

まずは比較的楽と思われるソードマスターへの道という遊び方を紹介しよう。

これのやり方というのは、

●サークル内すべてを剣で埋める

というもの。

伝説の剣、ドラゴンスレイヤーの2つの剣は必須としてあとは魔法剣×3、ツーハンデッドソード、バスタードソードの中から3本を選んで持っていくのだ。

このプレイの難しいところはやはり後半にある。アイテムが持てなくなるので、いつもは大オイルで速攻で倒していたダークウォーリアⅡ、C・ライトがないのでナグパ、このあたりの敵に苦戦するであろう。伝説の剣の威力に期待するしかない。

また、ナグパははじめにまわりのブラックドラゴン、マンティコアから始末していくといいだろう。

開幕でブレスのときにブラックドラゴンにひたすら斬りまくれば、それだけでブラックドラゴンは死ぬのである。あとはもう楽になるであろう。



ソードマスターと言えばやはりファイターが適役ですね。



この状態にするのが目的だ。



来たな強敵。伝説の剣のサビにしてくれるわ!!



ナグパ戦は周りのザコから始末しよう。

買い物なしクリア

これは誰もが考えつくと思う。で、そのやり方とは、

●店で何も買ってはいけない

ということ。

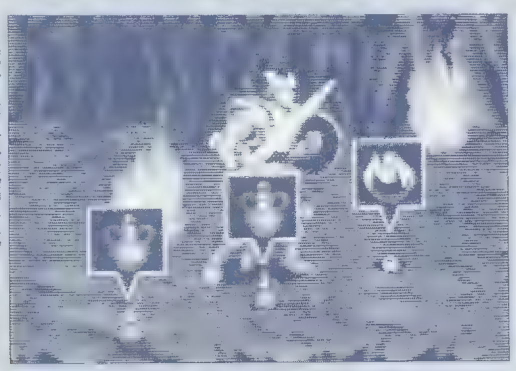
メダルで品物と交換するのはもちろんだめ、店員に話しかけるのも…。

このやり方の最大の課題は体力回復である。ボス戦や道中のザコから無駄なダメージを受けるとキツイのだ。

次にアイテム関係。後半の敵に備えて大オイルをずっと集めていかなければならないので、その分持てるアイテム



ショップは素通り。



L・ボルトはナグパ戦用にとっておきたい。

が少なくなるのだ。

後半のことを考えると、まずエザーホーデンでL・ボルトを温存して、それをダークウォーリアⅡ、ナグパ用に持っていくのがいい。また、大オイルはダークウォーリアⅡ用にすべてまわし、イフリートボトル、ジンサモニングリングはナグパ用と考えるのがいい。レッドドラゴン、シンはレジストファイヤーリングに頼るのがいいだろう。

というように後半のことを考えていくと、2回目のテルアリンはヘースト時にちゃんと逃げられるようにしなければいけない。

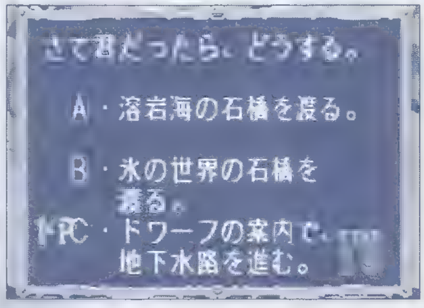
後半のことを踏まえた上で各キャラごとにワンポイントアドバイス。

●ファイター

L・ボルトがたくさんあるので後半は割と安定する。これといって問題ないだろう。

●ドワーフ

L・ボルトが少ないので、ドワーフの地下水路に行き、ナグパ戦を回避したい。テルエレロンはタックルで転ばしておくといいだろう。ヘースト時はカウンターアタックを狙う。



ドワーフは地下水路にいくといい。


エルフはM・ミサイルのみでエザーホーデンと戦う。ちょっと怖いんだけどね。

●クレリック

一番楽なキャラであろう。回復ができるのは超デカイ。

●エルフ

常に気を抜けないキャラではあるが、魔法を温存していきダークウォーリア、ナグパですべて使うようにすると楽になる。難点はエザーホーデン。M・ミサイルを撃ちつつ斬りにいくといい感じ。ここでI・ストーム、L・ボルトをいかに温存できるかで、後半の難易度がかなり変わってくるであろう。

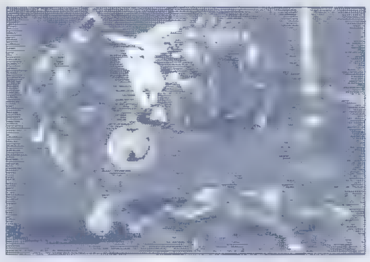
●マジックユーザー

ザコ戦は常に逃がすのを最優先していこう。キメラにはいかずに迷いの森を抜けてしまうのがよい。ここで大オイルとI・ストームを4つずつ得られるからだ。レッドドラゴンはC・エレメンタル、M・ミサイルで勝負。I・ストームを8発残してクリアしたい。サラマンダーはフレイムのほうに行き、氷のワンドを使っていこう。大オイルを温存するためにフロストにはいかないのだ。あとはテルアリンを気合で抜ければもう楽。I・ストームで後半は安定できるからだ。


マジックユーザーは迷いの森で3回連続で正しいルート→1回間違えるというのを4回くり返しアイテムを溜めていく。

●シーフ

後半はヘルハウンドから大オイルをゲットしていけるので割と楽。ヘルハウンドの数を覚えよう。問題は前半。マンスコーピオンからテルアリンまでが地獄。ベスピア川でコボルドからダガーをゲットしておこう。そしてハーピーでダガー、イフリートボトルを使っていく。


ヘルハウンドにタックル!!大オイルだしてね♡

だいたいこんなところ。あとは自分でパターン（ほとんどがアイテム関係）を作っていこう。

1人2役

かなりバカっぽいプレイ。

●1人で2キャラをプレイする

というもの。わざわざ200円払ってやる人はいなさそうだがこれが結構楽しい。1キャラは肉弾戦キャラ、もう1キャラは魔法が使える奴がいいだろう。ザコ戦は1キャラを安全なところにやってもう1キャラで戦うようにするといいだろう。魔法を使えるキャラはボス戦ではほとんどDボタンのみで動くということを考えないようにするといい。

いかに2人をうまく動かすかがこのプレイのおもしろいところ。大オイルはめ等もうまくラインを合わせるのが非常に難しいし、レッドドラゴン、シンも噛みつきモードがキツイが、クリアをしたときの喜びは2倍?になるので試しに1度はやってみてほしい。


はたから見たらただの変な人。1人で発狂している担当者。

魔法なし（Mユーザー）

何とも無謀な挑戦と思われるこのプレイ。

●魔法は一切なし

というようにまぁ確認するまでもない。


使えるのはこのサークルのみ。

試しにこのプレイをやってみると、マンスコーピオンからテルアリンまでが激ムズ。マンスコーピオンはいちおうオイルはめや、しゃがみ攻撃でなんとかなるが、ハーピーはどうしろってゆーの？というほど対策がない。炎のワンドで転ばして…とかいろいろやってみたが結局クリティカルが2回出たプレイでたった1回だけ抜けた経験があるのみ。ただこのプレイもテルアリンでお手上げ。


ハーピー激ムズ!!安定して抜けることははたしてできるのか？

一応テルアリンさえ抜ければあとはなんとかなりそうであるが、それでもかなり辛い戦いになりそう。ノームの村まで行ければ雷のワンドを買うことで後半はなんとかなりそうなので、まずはそこにいくのが課題である。

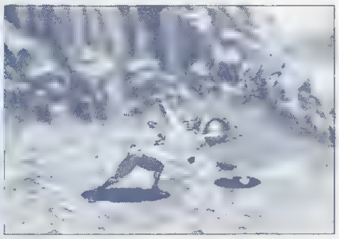
このようにはっきり言って魔法なしクリアというのは先が真っ暗。マジックユーザーは魔法がないとただの一般人というのをいやというほど教えてもらえることであろう。

以上でマニアックなプレイは終わりであるが、これ以外にもまだまだいろいろな遊び方を考えてやってみてほしい。シャドーオーバーミスタラの世界はまだまだ無限に広がっているのである。君たちの冒険に終わりはないのだ。

シーフの第1の壁
マンスコーピオン
ダッシュ必殺技でザコもろともなぎ倒すのがコツ。

担当：がっちん

最近になって、マニアックなキャラであるシーフをプレイしている姿を見かける。確かに難しいキャラかもしれないが、基本は戦士系。盾と防御力がないのは、予測と素早い動きでかわしていきたい。


全キャラクリアを狙うとどうしてもシーフが最後に残る？

マンスコーピオンに遭うまでも慎重に

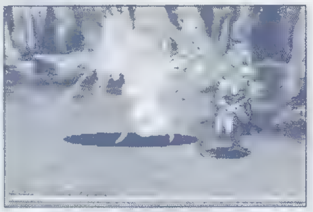
まず、体力満タンでマンスコーピオンと戦いたいので、ベスビア川はトログロダイトと1回だけ戦うようにする。かなりの経験を積まないと、ヤツと何回も戦うのは難しい。

さて、マンスコーピオンの本土（?）に上陸したらG・スコーピオンを排除しなければならないが、常に上下に動きながら、早めに剣を振ると斬りやすい。あとはムキになって相手せず、G・スコーピオンが逃げてから最初の宝箱を開けよう。

あと、ボス前に細かい石と再びG・スコーピオンが落ちてくるが、ここは右端まで行って左を向いてバック転。このバック転も引きつけると効果的で、1回だけにするとさらにいい。何回もバック転すると右にスクロールしてしまいマンスコーピオンが現れてしまう。

安定した開幕で攻めたい

わりと悩みどころなのがマンスコーピオンの開幕だ。今のところ、オイルを出現位置に置いておくか直接斬りに行くのが普通で、シーフはこれにインビジビリティリングを使うやり方もある。


オイルでとりあえず転ばす。慣れれば一番オススメかも。

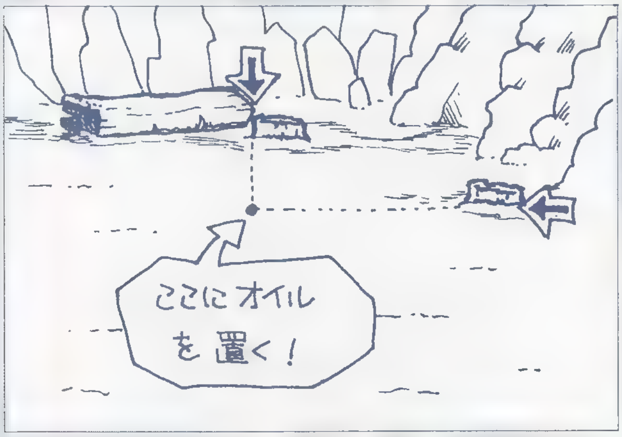
●オイルを置く方法

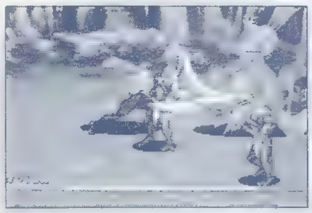
この方法は単純にオイルを置くだけなのだが、出現位置を完全に把握していないと意外にムズイ。

出現位置の目安は図を見てほしい。右の切り株と上の丸太の右端のXY軸を合わせた接点。さらに、わずかながら下にずれたところがピンポイント、ここにオイルを置いておけばマンスコーピオンは燃えてくれるはずだ。

ただ、マンスコーピオンを出現させ、素直に左を向いてオイルを置いたままでは、自分はマンスコーピオンにつぶされてしまうので、上か下のラインへ逃げる必要がある。

また、ゴブリン戦車でオイルを使い切ってしまうと途中で拾わないとできない。




1回斬りからのダッシュ必殺技。ガードされても突き破るぞ。

●素直に斬る方法

これは正面から立ち向かっていくことになる。マンスコーピオンを出現させたら、つぶされないように回避。そして、1回斬りからのダッシュ必殺技でダウンを狙う。

この方法だとヘタな小細工は使わないぶん、マンスコーピオンに速攻で鎌を投げられると苦しい。

●インビジビリティリングを使う方法

シーフは必ず手に入れられるので可能な方法。マンスコーピオンにつぶされない位置で出現を待って使えば、画面端に追い込みつつ斬ることができる。

このとき、画面上の変な地形にマンスコーピオンをハメないためにも、相手が着地した瞬間に使うと左端に誘導できる。

この方法はうまく事が運べばそのまま倒せるのがお得。ただし、軸をしっかりずらしてザコの攻撃を避けつつマンスコーピオンを攻撃しなければならない。

以上が3とおりの開幕だが、実際はこれらを組み合わせていくのがいい。

つまり、オイル置き失敗、斬りにいくが鎌を投げられたので、ほとぼりが冷めるまで待つ→しびれを切らしてインビジビリティリング、てな具合。

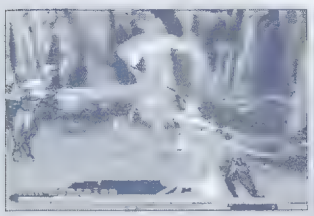
結局、開幕はマンスコーピオンをダウンさせないことには始まらないので、徹底してダウンを狙っていこう。

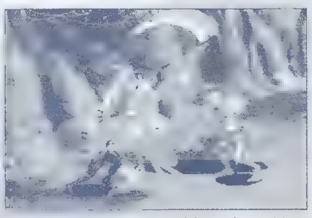
ダッシュ必殺技が攻撃&移動

さて、マンスコーピオンをダウンさせたのなら追い打ちに行く。これは当たり前なのだが、必ず守ってほしいことがある。それは…、

決してザコに背を向けない

ことである。

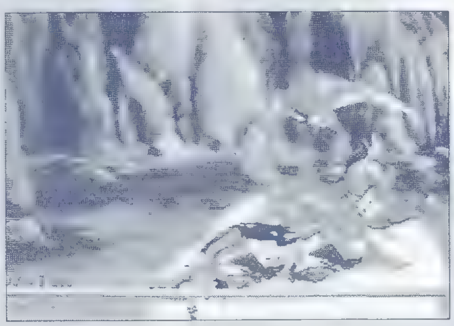

マンスコーピオンが立つかザコが跳んできたら…、


追い打ちはやや下からが良いだろう(上から派もいる)。

マンスコーピオンをダウンさせたら、追い打ち→ダッシュ必殺技→追い打ち…と繰り返していくのが理想型である。これをキチンと決めるためにもザコの動きを封じる必要がある。

よって、追い打ちの回数は決まっておらず、マンスコーピオンが起き上がるかザコが近づいてきたらダッシュ必殺技へと移行。そして、さらにダッシュ必殺技で移動して追い打ちとなる。

この方法はファイターパターンと呼ばれているものだがシーフでも可能。実際はマンスコーピオンと戦っているというよりは、ザコと戦っているかのように感じる。


ジャンプ爆発攻撃（?）はバック転→ダッシュ必殺技で。


迷わずダッシュ必殺技。対空の役目も担っている。

シーフ最大の敵
ハーピー
1度倒したら起き上がらせない気合で臨もう。
担当：がっちん

ハーピーはシーフにとって最大の敵となる。これはゴブリン戦車からラスボスのシンまでを通しても最強の敵である。まちがいなく断言できる。

ということで、前ボスのマンスコーピオン後のショップでは、ダガー、ハンマー、オイルを最大まで購入しよう。オイルはハーピーでは使わないが、ダガーとハンマーはフル活用するぞ。

まず、ハーピーまでのシャドーエルフは割愛。今までさんざんスクロール法を紹介してきたので、もう大丈夫だろう。ここでダメージをくらったら、ヒーリングポーションで回復しておくこと。

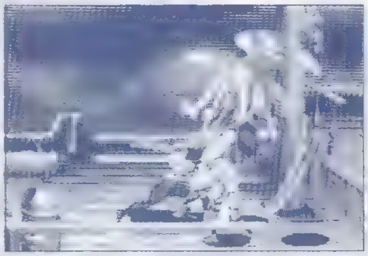
ダガーからのダッシュ必殺技

さて、ハーピーの開幕は右端で行う。そのためにも、シャドーエルフはなるべく右のほうで全滅させ、出現するハーピーに潰されないようダガーで待機しよう。


開幕はダガーの撃ち込みがオススメ。

ダガーは全弾撃ち込むわけだが、連射が遅いとダガーを投げ切らないうちにシャドーエルフが頭上から襲いかかってくる。こうなると最初の仕事である「ハーピーをダウンさせる」ができなくなるので注意すること。

そのためにも、ダガーを全部投げたら、3回斬りからのダッシュ必殺技を使うわけだが、数をかぞえながら行うといい。だが、漠然と数えるのではなくシャドーエルフの行方は必ず意識しておくこと。


そしてダッシュ必殺技。可能な限りのダメージを与えたい。

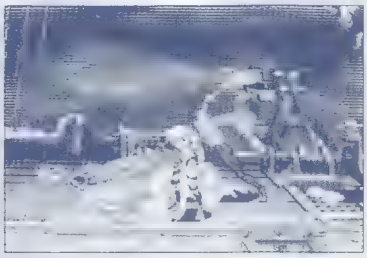
つまり、シャドーエルフが現れたらダガー数は無視して3回斬り→ダッシュ必殺技と行うわけだ。

運命を左右するハンマーの使い方

なお、開幕にダガーからダッシュ必殺技を決めたとしても、ハーピーは必ずダウンするわけではないので注意。

いずれにせよ、アイテムをハンマーにチェンジすること。このハンマーの使い方次第でハーピー戦の出来は決まるぞ。

さて、肝心の使う場所は、追い打ちと組み合わせる場合とハーピーをたたき落とすために使う。


追い打ち、ハンマーでハーピーを抑え込む。

まず、追い打ちと組み合わせて使うやり方から。これは別に難しくない。ハーピーをダウンさせたら、なるべく頭方向から追い打ち。2回ほど追い打ちを行ったらハンマーを1発投げるというもの。

ハーピーは、追い打ちを2回くらい入れると強引に飛び立とうとする。そこでハンマーがヒットしてピヨリ、このパターンにハマるわけだ。

また、ハンマーが空中でヒットしたからといって、そのまま見ている必要はない。ダッシュ必殺技×2で一気にダメージを与えよう。


空中にいるハーピーをたたき落とす。決して焦らないこと。

次のハーピーをたたき落とすのに使うハンマーが難しい。基本的に見てから当てられるわけではないので、横軸をしっかり合わせつつ、読みで置いておくように使うといいだろう。

このとき投げる本数は2本くらい欲しい。ダウンさせられたら追い打ち→ハンマーのパターンに持っていこう。もし近くでヒットしたのなら、ダッシュ必殺技でダメージを与えるのも忘れずに。

ハンマーがなくなったら…

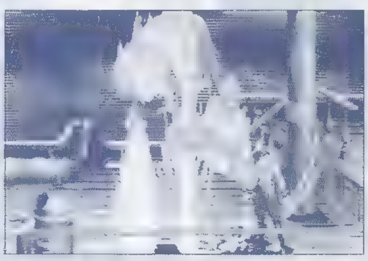
ハンマーがなくなるとかなりツラくなるが、まだまだ終わってはいない。

まず、対空必殺技の大オイル部分を当てるように狙う。ハーピーが上空で羽をバタバタやって強風を送っているときがチャンスだろう。シーフは横軸を合わせてバタバタの終わり際に大オイル部分を合わせる。


意外なところで活躍。ジャンプスリングだ。

ちなみに、シーフの対空必殺技はファイターのような信頼度はないので注意。昇龍拳のような感覚で使ってもハーピーは落とせないぞ。

もうひとつはジャンプしてのスリング。ダメージはまったく期待できないが、必ずハーピーがダウンしてくれるのはいい。ジャンプは1段でも2段でもよく、ハーピーが画面外にいなければ狙えるはずだ。このとき横軸を合わせるのは当たり前だぞ。


対空必殺技の大オイル部分をうまく当てよう。

ということで、ダウンさせたらハンマーがなくても追い打ちは当然行う。しかし、この場合はハーピーが飛び立って、追い打ちのつもりの攻撃ボタンがハーピーにヒットしないと振り出しに戻ってしまう。


頭からの追い打ちが一番いい。多少無理しても回り込もう。

そのためにも、頭からの追い打ちというのはここでこそ必ず行ってほしい。ヒットしたらすかさずダッシュ必殺技でダメージを与える。このときダウンが奪えれば完璧だ。なお、たとえ頭からの追い打ちでも、近づきすぎるとハーピーが飛び立つときにダメージをくらうので注意しよう。


ヤバイときは迷わずイフリートボトル。

とにかくハーピーでゲームオーバーになってもイジケないこと。根気強くやることがシーフ一コインクリアへの近道でもある。あ、そうそうイフリートボトルはここで使っても構わないよ。リッチ・デイモスが不安なら腐海で補充すればいいしね。

君たちの通るべき道はどれか?
パーティープレイ
考察:ルートの選び方

何も考えないでルートを決めていくととんでもないことになるかもしれない。まぁそのほうがいいという人もいるんだけどね。

担当:MVP

この頁ではパーティープレイでのルートの選び方について考えてみようと思う。

ルートの選択、つまり分岐点でどちらの道を選ぶか、という問題は、そのパーティーの編成によっては非常に重要な意味を持っているのだ。

鍵が多いということは…

まずはステージ3ジャガーノート、を見てみよう。

ここの面の特長は「鍵が多い」ということ。

ベスピア川ルートのボスと比べてみると、はっきり言えばどちらも難しさはそんなに変わらないので、お金がいらないのならばこちらのルートにくるというのもいい。

さて、このジャガーノートステージをクリアして次なる分岐についたとき、君たちは腐海とアインスンの街、どちらを選ぶ?

ここはアインスンの街に行くべきだろう。

その理由は、

●**鍵を有効に使うため**だ。

ジャガーノートステージで得た鍵は、はっきり言ってアインスンの街でしか使うことはないだろう。これ以降の宝箱はたいてい鍵を持っていたり、罠がかかっているから。

よって腐海に行ってしまうと鍵はあまってしまい、鍵がもったいないということになる。

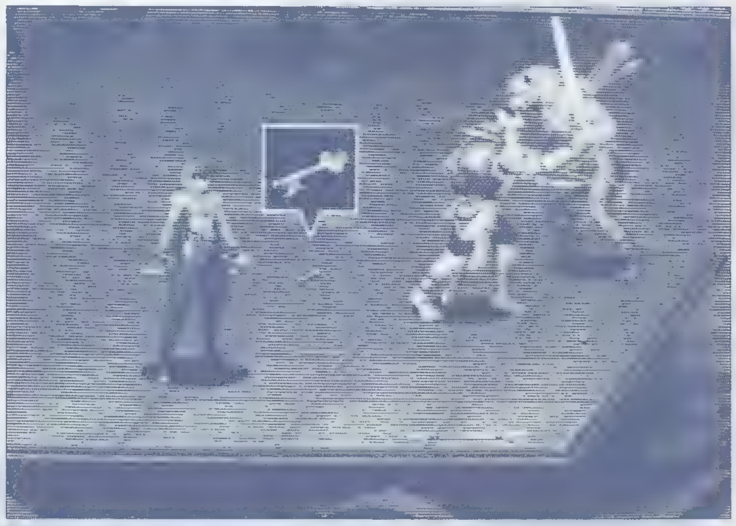
別の理由としては、

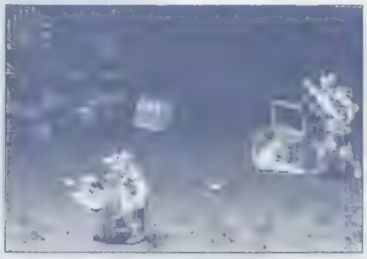
●**金欠になる**

というのがある。

ジャガーノートステージではお金はほとんど入らず、しかもパーティープレイならなおさら1人の持ち金が少なくなってしまう。

そこで、次の分岐では必要最低限のお金を得るためにもやはりアインスンの街のほうがいいだろう。これでパーティーのふところもあったかくなるに違いない。


鍵多いっす。でもシーフがいたら実はあまり意味がない…。


アインスンの街は宝箱に鍵がかかっているのが多い。

リッチデイモスを考える

リッチデイモスからD・ビーストにかけては体力回復がないのでクレリックがいない場合は割とキツイはず。

そこで出てくる問題が「いかにリッチデイモスを無傷で倒すか」というもの。

マジックユーザーがいればC・エレメンタルやI・ストームを使っていけばかなり楽に倒せるが、もしマジックユーザーがいない場合はどうなるのであろうか?

この場合は、アイテムでイフリートボトルかジンサモニングリングを多量に持っていきたいところである。こうするためにはSTAGE5の分岐で「腐海」ルートに行くべきであろう。腐海にはこの全体攻撃用の2大アイテムが各1個ずつ存在するからだ。

お金はアインスンの街ルートに遅れをとるが、ここはやはりパーティーの安全を考えるのならば腐海ルートにいくべきである。


I・ストーム。もしこれを使えないとしたらどうする?

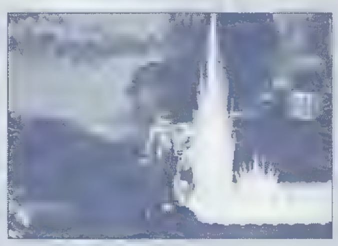

ジンサモニングリング。重要だ。

炎か?氷か?

最後の分岐点である、どちらのサラマンダーにいくかというSTAGE9。

ここは手に入る魔法剣とボス戦で決めてみよう。

氷の剣と炎の剣を比べた場合、明らかに氷の剣のほうが強い。その上ボス戦の危険度を考えると、大オイルはめが全員でうまくいくとも限らないし、ザコとして出てくるガーゴイルのことを考えるとやはり溶岩界のほうを選択するのが安定するであろう。


うまくいけばいいが…。


ガーゴイル。イヤーン。

どのルートを選ぶか?

別にどのルートを通るかはそのパーティーの中で自由に決めてほしいのであるが、ルートを選ぶ時は先のことをよく考えてほしいということを言いたい。

考えてから決めればその冒険の楽しさも増すであろうから…。

俺の邪魔をするな!!
パーティープレイの注意点

他のプレイヤーに、イヤがられないことも重要なのがパーティープレイなのだ。

担当:SHO

パーティープレイでは、多人数で攻撃するよりも、あえて1人で攻撃したほうがいいといったところが多々ある。今回は、そういったところを紹介してみよう。

多人数で攻撃したらマズイ?

多人数で攻撃したらなぜいけないのか?

常識的に考えて、1人相手に1人で戦うよりは、4人で戦ったほうが楽になると思うのだが、このゲームの場合は例外をのぞいて、4人で攻撃しても4人分の攻撃をあたえることはできないのだ。これはザコを相手に戦うときは意外と基本的なことなのだが、ヘルハウンドを4人で攻撃しているという場面をよく町中でみかけるのだ。

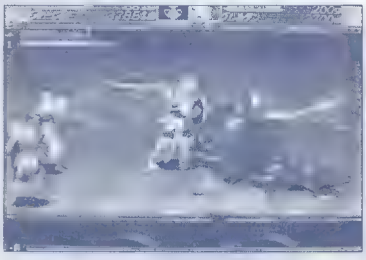


よく見かけるよね～こういう状況。

例をあげると、ファイターがザコをザクザク斬っているときに、M・ユーザーが攻撃に加わり強攻撃(毒針)で相手を倒してしまったとする。強攻撃で倒したので、相手はダウンした状態でピヨってしまい追い打ちもできない。このときファイターは…『邪魔だボケーおまえは後ろでフォローしてろや!』などと思ってしまうのだ。

2人で攻撃していれば何かと安全なのはわかるが、M・ユーザーまで攻撃に加わるのはどうかと思うが…。こういうときは、ファイターが非常に戦いにくくなるので、ファイター1人にまかせるほうが速く倒せるし、M・ユーザーもダメージを受けることはないのでまかせてしまおう。

他の人はその後ろでフォローしている程度で十分なのだ。



M・ユーザーはあまり戦わないのが基本。

ボス戦については?

ボス戦では、多人数で戦う場合と1人で戦う場合の2種類がある。

多人数でボス戦にいどむときはだいたい役割分担があり、全員で攻撃するというところはあまりないが、あえて全員で攻撃する相手や、あえて1人ですることもあるので紹介していこう。

●1人で戦う場合

多人数なのにあえて1人で戦ったほうがいいというボスは、テルアリン、オーガマスターブラザーズ、ビホルダー、マンティコア、フレイムサラマンダー、ナグパである。

テルアリン、オーガ、ナグパに関しては多人数で攻撃すると、規定ダウン数にはやく達してしまい、プレイヤー同士が連続技のタイミングがとりにくくなり相手がはやくダウンしてしまうのだ。このとき1人で攻撃していれば、連続攻撃も安定するし、ダメージも確実にあたえることができるので、1人のほうがお徳なのだ。



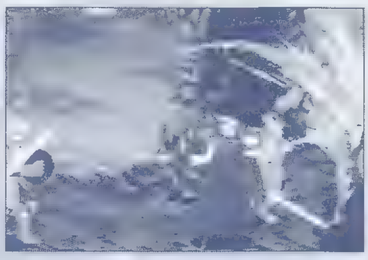
ダウンしちゃうんだよね～。

他のビホルダー、マンティコア、フレイムサラマンダーに関しては、多人数で攻撃してしまうと永久攻撃防止のためか、相手が無敵状態で攻撃してくる。

また例をあげると、ファイターがフレイムサラマンダーを画面端でハメているときに、M・ユーザーが欲をだして強攻撃でクリティカルヒットを狙おうと、わざわざプロジェクトイメージを使って攻撃に参加してきたというのも見かけた。

当然相手の攻撃を見事にくらってファイターはダウンし、自由になったサラマンダーは画面上を元気にはねまわり、M・ユーザー以外全員がダメージをくらってしまう、という結果になった。

このときファイターは…『俺がハメているのに欲だして攻撃してくるんじゃねー!てめーは魔法を使って無敵だけど、こっちはダメージをくらっちまうんだよ!!』などと思ってしまうわけ。



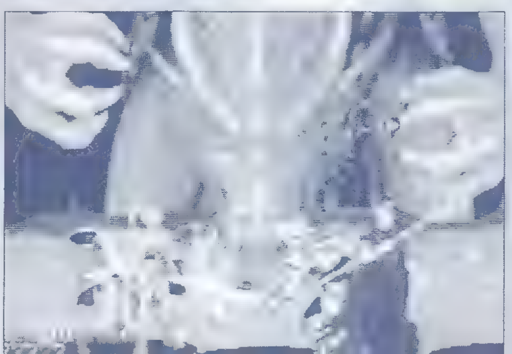
邪魔するな～。

このように1人にまかせているときは、手を出さずに見守るのがいいだろう。そのときのフォローとしては、なるべく戦っているキャラと横軸を合わせないようにすることと、画面スクロールに余裕をもたせてあげることが大事だ。

●全員で戦う場合

多人数でプレイしたとき全員で攻撃すると有効な相手は、リッチデイモス、レッドドラゴン、シンの3キャラで、基本的にダウンしないボスは攻撃を休みなく入れれば連続ヒットできるようになっているのだ。

この影響がモロにでるのがレッドドラゴンとシンで、4人プレイのときにドラゴンの首があらわれた瞬間『おらーいっとけー!!』てな具合に全員で攻撃すると一回も反撃の機会をあたえずに倒すことができる。



全員で攻撃だ!!

よって、この3キャラと戦うときは人数が多ければ多いほど戦いが楽になるわけだ。

以上のようにパーティープレイでは1人で戦う相手と、多人数で戦う相手がいて、心得て戦えばボス戦は楽になるので覚えておこう。

余裕を持って冒険を進めるために…

マジックユーザー レベルアップと魔法展開

マジックユーザーの場合、どのボスをどう倒すか以上に、魔法をどこで何発ずつ使っていくかが重要。魔法回復ポイントを覚えて。

担当：C・LAN

今まで本誌では、ステージを立てる形でこのゲームを攻略してきた。そのためキャラクター別の攻略は、どうしてもボスの倒し方などポイント的な部分に限定されてしまったわけである。

しかし全面通しての「流れ」が重要なキャラもいる。それがマジックユーザーだ。ここでは魔法展開を重視した、マジックユーザーの全面クリアまでの流れを考えてみよう。

レベルアップポイント

まず覚えなくてはならないのがどこでレベルアップするか、言い換えればどこで魔法が回復するかだ。それに加え、数は多くないがスクロールが必ず出現する宝箱もある。これからどのステージ間でどのくらいの魔法が使えるのかを把握してほしい（表参照）。

なお、

●トログロダイト
●ガーゴイル
●グール

の三種のザコ敵は倒すとスクロールアイテムを落とすことがあるが、安定しないので一応は考えないことにする。

●マジックユーザー魔法使用回数基本値（含スクロール）

ステージ	固定スクロールアイテム	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7
開幕〜マンスコーピオン	なし	5	0	4	4	3	2	0
〜オーガブラザーズ	なし	5	0	4	4	3	2	1
〜リッチ	LV4×1、LV7×1	5	0	5	5	3	2	3
〜レッドドラゴン	LV4×3、LV5×2	6	0	5	7	6	3	2
〜エザーホーデン	LV4×2、LV5×1	6	0	5	6	5	3	2
〜ナグパ	LV7×1	6	0	5	5	4	3	3
〜シン	なし	6	0	5	5	4	4	3

回復ポイント別アドバイス

マジックユーザーが魔法を使うのはボス戦がメイン。さっそく回復ポイント別にどう魔法を振り分けていくかを解説していこう。

ルートは便宜上「マンスコーピオン→オーガ→キメラ→レッドドラゴン→フロスト→…」というルートで進むことにするぞ。

●ステージ1〜3（開幕〜マンスコーピオン）
5、0、4、4、3、2、0

3面ボスのマンスコーピオンに大量投入。アイスストーム（LV4）とC・エレメンタル（LV5）は全段残しておこう。万一を考えてL・ボルト（LV3）も2発くらい持っておきたい。するとそれ以外はゴブリン戦車及び道中で使っていいことになる。

オススメはベスビア川のトログロ×3にL・ボルト、危なかったらゴブリン戦車にP・イメージ（LV6）とM・ミサイル（LV1）を使ってしまおう。


ゴブリン戦車がきつければP・イメージを使って構わない。

●ステージ4〜5（〜オーガマスターブラザーズ）
5、0、4、4、3、2、1

ハーピー戦にて初出のR・グラビティ（LV7）、C・エレメンタル、アイスストームを使い、続くテルアリンでL・ボルトを1〜2発、P・イメージをヘースト時に使う。もし使わずに済んだらアインスの道中かオーガに対して使おう。残りのM・ミサイル×5とL・ボルト×2〜3はオーガ戦で、兄を呼ばれた後に全放出して残り1体にするために使おう。

●ステージ6（〜リッチ）
5、0、5、5、3、2、3

まずマンティコアにM・ミサイル全部とL・ボルト×3。L・ロッドがないときは少し殴る。

続いて道中のガーゴイルに対して残りのL・ボルトを使い、スクロールやリングに期待しよう。

ボス前のシャドーエルフとグールにR・グラビティを2発。1発余るがこれは失敗したときのために途中で使わないほうがいいだろう。ガーゴイルがレベル3以下のスクロールを出したときもここで使おう。残す意味は全くない。

そしてP・イメージ、C・エレメンタル、アイスストームをすべてリッチに当てる。

●ステージ7〜レッドドラゴン（〜レッドドラゴン）
6、0、5、7、6、3、2

レッドドラゴンにレジストファイヤーリングを持っていくのならばD・ビーストを魔法だけで倒してもよい。前衛のゴブリンにアイスストームかL・ボルトを1発使い、D・ビーストにR・グラビティ→C・エレメンタル→アイスストーム→L・ボルトと死ぬまで使っていってよい。


D・ビーストは魔法だけで倒しても十分足りる。

その先でLV4&5を2発ずつ拾ったら、これとM・ミサイルを一応レッドドラゴンに温存しておく。8面の道中でトログロが厳しければP・イメージを使おう。

キメラは大オイルだけで倒せなければ何か使って倒そう。

●ステージ9〜10−3（〜エザーホーデン）
6、0、5、6、5、3、2

フロストは大オイルでほぼ殺せるので、せいぜい安全のためにP・イメージ＋開幕ダウンを奪うためにM・ミサイルやL・ボルト、R・グラビティなどを一回使う程度で済む。テルアリンを大オイルで倒せずにヘーストが来たらM・ミサイルだ。

次のガーゴイルにL・ボルトを使い、残りをすべてエザーホーデンに回そう。エザホにはP・イメージ→L・ボルト全部→C・エレメンタル全部→アイスストーム全部。ここまで使い切らずとも余裕を持って倒せる。もちろんウィザードリィの杖は取ること。

●ステージ10−4〜10−6（〜ナグパ）
6、0、5、5、4、4、3

道中がきついが、ザコを逃がすつもりでやれば魔法は余り使わずに済む。アイスストームさえ使わなければよい。

途中のガーゴイルにL・ボルトとM・ミサイルを各2発ずつくらい残しておく。計7匹ものガーゴイルと闘うのでスクロールは結構出るはずだ。

ダークウォーリアⅡは魔法だけで倒す場合、L・ボルト全部→R・グラビティ全部→C・エレメンタル全部→イフリート&ジンサモと使い、死にそうになったらアイスストームで倒す。大オイルやL・ボルトリングを使ってもよい。

ナグパはアイスストーム×4で問題ない。ここでスクロールLV7が取れるが無視してもよい。

●レッドドラゴン
6、0、5、5、4、4、3

何も考えずに魔法を使いまくるだけ。L・ボルトはきちんと当てよう。レジストファイヤーがなければ火球を避けるように使おう。純粋に魔法だけのダメージで倒せる。

知って得する小ネタ特集
D&D®探偵局

まだまだ尽きない読者からの手紙、今まで本誌の攻略では触れていないテクニック&小ネタを紹介しよう。

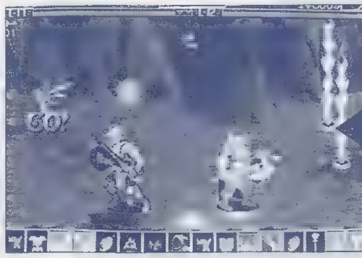
担当：KKYーいなりん

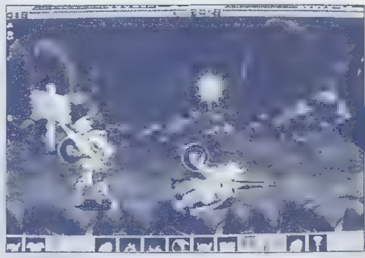
伝説の剣をノーダメージで取る方法

まずは北海道の黄昏のモリアさんからのおたより、多人数プレイにおいては呪いの剣1を振ったときのダメージをキャンセルすることができる（ダメージを受けた瞬間にCSWやストライキングをかけてもらう）ことは前々号で紹介したが、なんと1人プレイでもこの「モーションキャンセル法」ができるというのである。

さてそのやり方だが、まず普通にジャンプする。そしてぎりぎり着地する前にアタックボタンを押して剣を振ればよいのである。剣を振るタイミングがバッチリならば、呪いの剣のダメージを受けてもジャンプの着地モーションでキャンセルできるので、赤いドクロマークが一瞬見えるだけでダメージは全く受けないのである（ドワーフは着地したあとにすっころんでしまうが、これでもダメージは受けてない）。


普通にジャンプ斬りをしてもダメージを受けてしまうが、


着地するぎりぎり前ならばドクロが表示されるだけ。


ドワーフはこれが成功の証、ずっこけてもダメージはない。

こうやって文章にすると意外と簡単そうに思われるかもしれないが、実際にやってみるとタイミングがすごくシビアなのでかなりの慣れが必要だろう。

また、黄昏のモリアさんのおたよりによると「ファイター、エルフ、ドワーフだとできるのだが、なぜかシーフではできない」ということである。実際に編集部で確認してみたところ、シーフの場合はほかのキャラなら着地キャンセルできるタイミングでジャンプ斬りをしても、なぜか着地キャンセルされずに地上でダメージを受けてしまうのである。

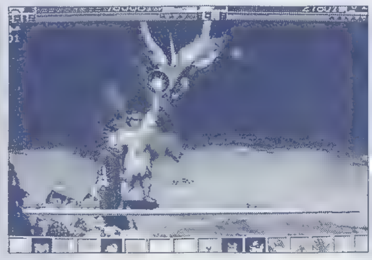
ここで1つ覚えておいてほしいのが、シーフの場合このタイミングでダメージを受けてしまうと、Dボタンでアイテムを使うことができなくなってしまうのである。これはDボタンが全く効かなくなるわけではないが、サークルの開いてない状態ではDボタンを押しても何も反応せず、サークルを開いた状態でDボタンを押してもサークルが閉じるだけなのである。しかもこの状態ではアイテムを拾うことや仲間に魔法をかけてもらうこともできない。

一応この状態から抜けるには、ジャンプするかスライディングするか何かダメージを受けて1度倒れるかなどをすればよい。

魔法を打ち消す？「我に加護ぉ～」

続いて愛知県のおしえてクレリックさん、他多数からのおたより。このゲームでは敵が魔法を使っているときには魔法やアイテムを使うことができないので、このときDボタンを押しても何も反応しない。ところが敵が魔法を使っているときにクレリックがA+Bのターンアンデッド（我に加護ぉ～）を使うと、Dボタンを受け付けてくれるようになりアイテムや魔法を使えるようになるのである。

これはあまり実用的なネタではないのだが、1度試してもらいたいのがレッドドラゴンとシンの画面奥からのブレスのときである。このときドラゴンは画面奥のほうで口を大きく開いて「ぶぉ～」とブレスを吐いているが、「我に加護ぉ～」を使えばこの状況のドラゴンにさえダメージを与えることができるのである。しかも、ここで魔法を連続で何回か当てると、画面の奥のほうからドラゴンの顔だけがいきなり「ぬうっ」と現れるというちょっと生首チックな画面を見ることができる。


画面の奥にドラゴンが見えたら「我に加護ぉ～」を使い、


魔法が使えるようになるので、ここで何発か使うと、

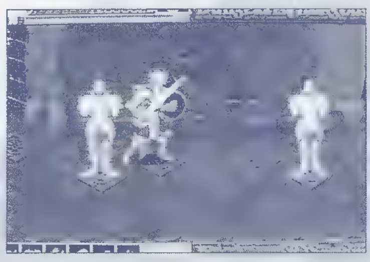

いきなりドラゴンの首が現れる。

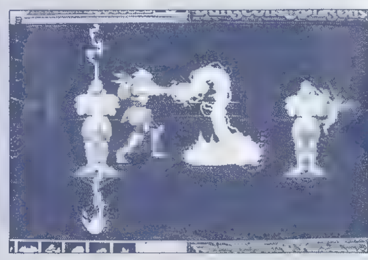
ザコ「オーガ」の部屋に入りたい～

これは東京都の春日美香さんからのおたより。浮遊城の通路にある4つのプレートを反応させて入る隠し部屋、ここは発売当初パーティープレイ専用の部屋と思われていたが、1人プレイでも敵キャラを使えば入ることができるというのはすでに紹介している。ただこの方法はかなり運任せのところがあり、えらく時間がかかったりダメージを受けてしまったりすることが多かった。

しかし今回送られてきたやり方は、敵の助けを借りずに自分1人の力で扉を開けることができるという点が非常に優れている。1つ条件としてL・ボルトを持っていなくてはいけないということ。

まずは写真①のように2つの像をセットする。そして自分は左上のプレートに乗って、ここで右を向いてL・ボルトを使う。すると写真②のようにちょうどL・ボルトがプレートに当たって、これに反応して扉が開くのである。このフロアにあるプレートはすべてL・ボルトに反応するが、写真のようにやるのが一番やりやすいだろう。


写真①、像を左下と右下のプレートにセットする。


写真②、L・ボルトに反応して扉が開く。

探偵局では、まだまだ読者のみんなからの情報を募集中である。「う～ん、このネタまだ載ってないなあ」というものがあれば、今すぐ「D&D探偵局」係まで！

2ボスの倒し方が重要

BATTLE GAREGGA

2ボスはミヤモトの稼ぎの中で
最も安定しないところ。
それでも60万ぐらいは稼げるようにしよう。

バトルガレッガ

©EIGHTING
©1996 RAIZING

担当:KMT

バルカンを受ける場所が重要

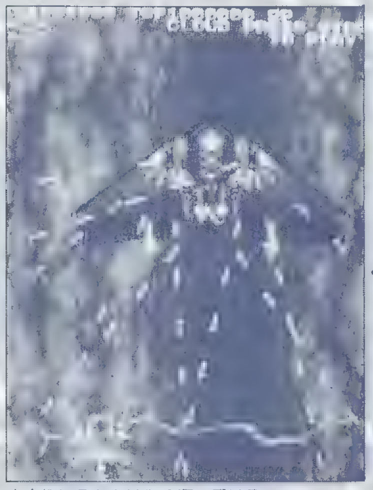
今回は稼ぎのほうを説明する前に、結構苦戦している人の多い5ボスのバルカンのワインダーの避け方について改めて詳しく説明していこう。

まずバルカンのワインダーする方向は、以前説明したように自機が画面半分より左にいれば右にワインダーし、画面半分より右にいれば左にワインダーする。これさえ知っていれば、あとは最初にバルカンを受ける位置さえ気を付ければ楽に避けられる。

その位置なのだが、これはボスがどの位置にいるかで変わってくる。

●ボスが画面の中央にいるとき

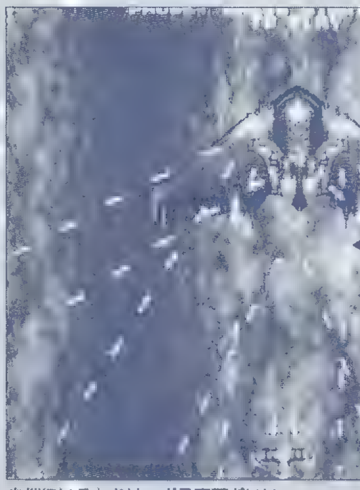
このときはボスの翼の下(左右どちらでもいい)のラインで受ける。

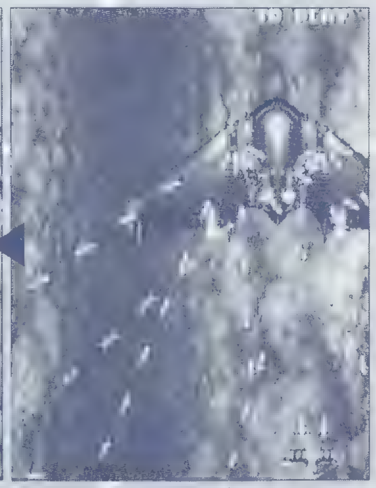

中央にいるときはこの辺で受ける。

●ボスが画面半分より右にいるとき

このときはボス真下よりちょっと右のラインで受けるといい。ただし、ボスが右端にいるときはボス真下か真下よりちょい左のラインで受けたほうがいい。

これはワインダーが終わったあとに自機が画面半分より左に行くようにするためだ。


右端にいるときは、ボス真下がいい。


ボスがこの位置ならここで受ける。

自機が画面半分より左に行かないと、もう一度ワインダーがきたときバルカンがさらに左にワインダーして非常に避けづらくなってしまう。

ちなみに連続してワインダーするかは、2分の1の確率で決まる。運が悪いと4~5回連続でくるときがあるぞ。

●ボスが画面半分より左にいるとき

基本的にボスの真下よりちょっと左のラインで受ける。ボスが左端にいるときはボス真下か真下よりちょい右で受ける。

受ける位置さえしっかりしていれば、あとはワインダーする方向にレバーをチョンチョンと入れていけばいい。ワインダーする距離は毎回同じなので、それさえ覚えてしまえばそんなに怖くはないぞ。

また、避けてる途中で消えてしまうバルカンがあるが、これはバルカンを撃っているところがスクロールアウトしてしまうためだ。その場所が再び画面内に入れば、ちゃんとバルカンを撃ってくるので、油断しないようにしよう。

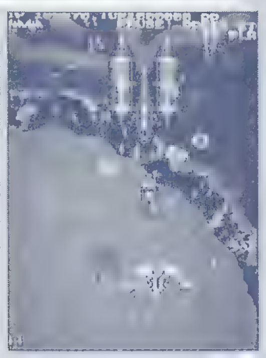
さて、ボスの説明はこれぐらいにして、稼ぎの説明にうつるとしよう。

稼ぎパターン:ミヤモト 2面

2面の道中で重要なのはボーナスアイテムの育て方で、もし途中で落としでもしたら、3面開始時に大損するので気を付けよう。

まず最初のポイントは、開始時に出てくる中型機で、こいつは両サイドについている小砲台を破壊するとボーナスアイテムを落とす。

よって、ここはボーナスを出し、それを取るまでショッ


この中型機を利用してボーナスアイテムを育てる。


家をつぶしてるときに壊そう。

トを撃つのをやめ、ボーナスを取ったら再び撃ち込んでボーナスを出す、といった作業を繰り返そう。うまくやれば1000点～2000点ぐらいまで育つぞ。

次のポイントは家を踏みつぶす戦車地帯で、ここの戦車は家を踏んでいるときに破壊しよう(ボーナスを出すため)。

あとはボス前の中型機×2のところ。翼から順番に破壊すれば、ボーナスを1機につき3個落とす。しっかりと回収しておこう。ただ、1つでも翼を破壊したあとは、残った翼を素早く破壊しないと自爆してしまうので気を付けるように。

●2面ボス

まずこのボスと戦う前に残機の数とウエポンの数を確認しておきたい。残機については、1ボスで1機つぶしている（自爆）ので2機になってるはず。このボスで2機つぶさなくてはいけないので、1ボス以外で死なないようにしよう。

ウエポンについては、約1個ぐらいに調整しておこう。家を踏みつぶす戦車地帯の前にウエポンをカラにしておき、ここからウエポンを集め始めれば、ちょうどいい具合にウエポンがたまるぞ。決してウエポンをたくさん持ってこないようにすること。ちなみに、点数はボス前で130万前後あれば合格だ。

さて、仕込みの説明はこれぐらいにして、2ボスの倒し方について説明していこう。2ボスは倒し方によって大幅に点数の変わるボスで、普通にやってると20万～30万ぐらいしか入らないのだが、ちゃんと稼げば60万～100万ぐらい入る。


ちゃんと育てていれば１万点になっているので、逃すと痛いぞ。

なぜこんなに変わってしまうかというと、このボスには様々なパーツがあるのだが、これらのパーツは意識して壊そうと思わないと破壊できないためだ。

特に外側の砲台の連結部は点が高く、これをいくつ壊せるかによって点数がかなり変わってくる。

またボス本体についている小砲台も1個3万点なのでなかなかあなどれない。これらのパーツをうまく破壊するためには、次の手順をとる必要がある。

①ボスに突撃して自機ボンバーの爆風でダメージを与える

突撃するタイミングは、外側の砲台がボス本体に密着しているときがいい。このときなら、ボス本体にあまりダメージを与えずに外側の砲台と連結部にダメージを与えられる。

ちなみに、ボスが画面上のほうにいるときは自機ボンバーでのダメージ効率が落ちるので、なるべくボスが画面中央あたりにいるときに突撃しよう。

②ウエポンを使ってダメージを与える。

ウエポンを使うタイミングは①のときと一緒。ウエポンを使ったあともショットは撃たず、再び避けに徹しよう。

③もう一度ウエポンを使う

このときもウエポンを使うタイミングは①や②と一緒。


この状態の時に突撃する。


ウエポンを使ってダメージを与えよう。


ウエポンを使っても壊れないやつは…、


連結部を狙ってショットを当てる。

だいたいこのときに外側の砲台はすべて壊れるのだが、壊しきれなかった場合はちゃんと連結部を狙ってショットを当てて破壊しよう。

④ボスの主砲台が攻撃してきたら自爆する

ここでの自爆は単にウエポンの数を増やすためだ。小砲台にダメージを与えすぎてから自爆すると小砲台が壊れてしまう（この場合は0点）ので注意しよう。


この状態のときに自爆しよう。

⑤小砲台が攻撃してくるときに撃ち込む

小砲台は攻撃してくるとき以外にダメージを与えられない（それ以外はボス本体のダメージになる）ので、このとき以外は撃ち込まないようにすること。このように撃ち込んでいると、まず中央の大砲台が壊れ、そのうち小砲台も壊れ始める。小砲台がいくつか壊れたら、残っている小砲台がボス正面に来たときだけ撃ち込むようにしよう。

以上が2ボスの倒し方だ。平均して70万ぐらいは入るが、うまくいけば100万近く入ることもあるぞ。2面をクリアした時点で200万以上あれば十分だろう。

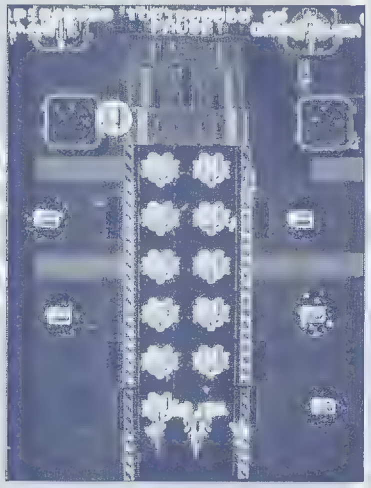

小砲台をちゃんと狙って撃ち込もう。

稼ぎパターン：ミヤモト 3面

まずこの面に入ってすることは、ウエポンを使ってレールのようなものを壊すこと。このレールは壊すとボーナスを出すのでしっかり回収しておこう。ミヤモトのスピードなら楽勝で全部回収できるだろう。

1回ウエポンを使ったあとは、ウエポンアイテムを1個取ったらウエポンを使いレールを破壊する、という感じでレールを破壊していく。

また、この面からショットを最強にするため、ザコ敵の落とすパワーアップアイテムをちゃんと回収していこう。ショットを最強にする理由はショット効率を上げるためと最強時にパワーアップアイテムをとったときのボーナス点稼ぎが目的だ。

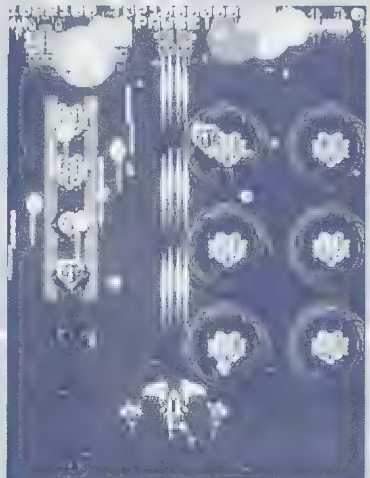

ここで1万点になっていないと大損するぞ。

ショットに関しては、ミヤモトの場合は最強以外はかなり弱く、ショット効率もあまり良くない。

大きいパワーアップアイテムのボーナスが5000点も入るのも大きいので、地味な稼ぎのように思えるが、けっこう重要だぞ。

さて、しばらく進むと画面の右側にタンクのある場所があるのだが、このガスタンクもウエポンで破壊するとボーナスを出す。しっかりと破壊してボーナスを回収しておこう。

ホバー戦車は当然1UPを出すように破壊する。このときちょっと問題となるのがミサイル砲台で、ミヤモトは貫通弾がないので普通に撃ってもなかなか破壊できない。


タンクはウエポンを使って壊そう。


このぐらい接近すればミサイル砲台に撃ち込める。

しかし、ホバー戦車にある程度接近すると正面の砲台が引っ込んで、ミサイル砲台に直接つぶてを当てることができる。ミサイル砲台を壊したあとは本体にあまりダメージを与えないように両サイドを破壊し、終点まで移動したら本体に撃ちこんで破壊しよう。

あとは地上物がアイテムを出すところでオプションアイテムを取って、オプションを4つにしておこう。

●3面ボス

第1段階は特に注意することはないので、さっさと砲台をすべて破壊してしまおう。

第2段階はパーツの壊し方が重要で、以下のような手順をとる。

①中央の砲台を1つだけ残し、あとの砲台をすべて破壊する

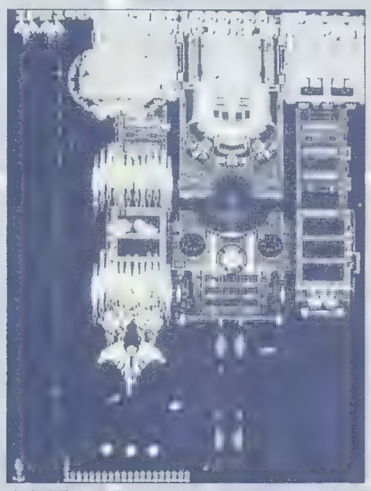
これは弱点部に弾を撃たせないためと、弱点部にダメージがいかないようにするためだ。

②片方のミサイル砲台を壊し、その下に隠れているハッチ砲台を壊す

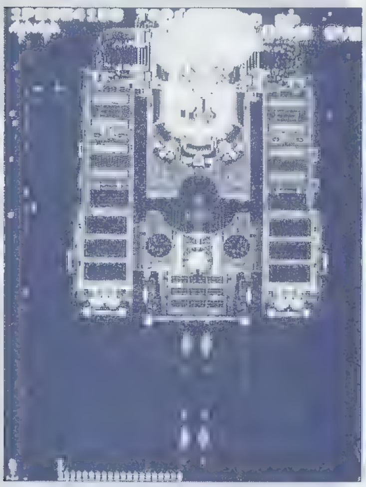
ミサイル砲台を壊すと、その下にあるハッチ砲台が弾を撃ってくる。この弾は上下移動でかわし、さっさとこの砲台を壊してしまおう。片方のミサイル砲台とハッチ砲台を壊したら残ったほうを破壊しにいこう。

③弱点に重なって撃ち込み点で稼ぐ

オプションを4つにしたのはこのためだ。この撃ち込み点稼ぎで、だいたい15万～20万ぐらい稼げる。

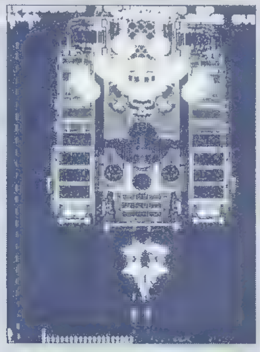

中央の砲台を残し、あとはすべて破壊しよう。

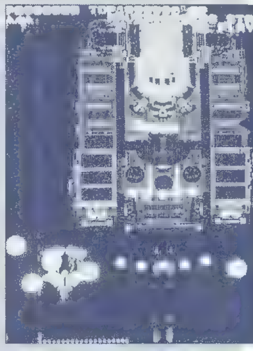

実はこんなところにも砲台があった。


あとはこのように撃ち込み点で稼ぐ。

④残しておいた砲台を破壊し、ボスを壊しにかかる

砲台を壊すタイミングは曲でとる（3ループぐらいしたら）。砲台を壊すと弱点部が弾を撃ってくるようになるが、ここは大きい白弾の間を避けるようにすれば楽に避けられる。ボスを倒したら、画面内に残っている弾にわざとぶつかって自爆しておこう。死んだあとはパワーアップとオプションを2つだけ回収だ。


弾がとんできたら…、


この位置でよける。

3面　中ボス（ホバー戦車）得点表

	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
中央部(弱点)	30,000	30,000	30,000	80
両側	10,000	10,000	10,000	50
ミサイル砲台	5,000	5,000	5,000	12
砲台	100	100	100	20

3面　ボス　得点表

	ショット	ウエポン	貫通弾	基本耐久力(弾)
コックピット(弱点)	100,000	100,000	100,000	120
コックピットハッチ砲台	50,000	50,000	50,000	20
コックピットミサイル砲台	30,000	30,000	30,000	50
前部ハッチ砲台	10,000	10,000	10,000	10
前部砲台	5,000	5,000	5,000	10
回転砲台	5,000	5,000	5,000	20
回転砲台の土台	10,000	10,000	10,000	3

今が食べ頃！基板屋、ゲーセン、熟してます♡

〈アイレム〉
海底大戦争 30K
ギャロップ 8K
ジッピーレース 18K
10ヤードファイト 12K
メジャータイトル 12K
〈SNK〉
KOF'95 30K
サムスピ斬紅郎無双剣 20K
ステークスウィナー 30K
ニンジャマスターズ 98K
龍虎の拳外伝 45K
リアルバウト餓狼伝説 50K
〈カプコン〉
ザキングオブドラゴンズ 17K
サイバーボッツ 45K
ストⅡダッシュターボ 12K
ストZERO 38K
ストZERO2 198K
ストZERO2(ロム) 129K
スーパーストⅡX(ロム) 10K
マーヴルスーパーヒーローズ 60K
ヴァンパイア 30K
ブラックドラゴン 25K
〈コナミ〉
魂斗羅 20K
サーカスチャーリー 30K
ジャイラス 25K
実況パワフルプロ野球 158K
スラムダンク2 90K
セクシーパロディウス 80K
ツインビーヤッホー!(ロム) 20K
パンクショット 18K
ファイナライザー 18K
プーヤン 15K
ロードファイター 18K
マーシャルチャンピオン 16K
〈ジャレコ〉
シティコネクション 35K
P-47 ACES(ロム) 30K
ワイワイジョッキーゲートイン 8K
湾岸戦争 23K
ファンタズム 10K
〈セガ〉
アッポー 18K
オーライル 12K
忍 28K
バーチャロン(筐体込) 1250K
バーチャファイター2 400K
バーチャFリミックス 12K
バーチャFキッズ 178K
バンクパニック 18K
ファイティングバイパーズ 260K
デカスリート 178K
〈タイトー〉
イグジーザス 12K
エレベーターアクションR(ロム) 30K
逆鱗弾(ロム) 30K
S・フットボールチャンプ 188K
タイガーヘリ 15K
ニュージーランドストーリー 10K
バブルメモリーズ 120K
サイキックフォース 208K
〈データイースト〉
空手道 18K
強行突破 18K
ダークシール2 18K
バーニングラバー 16K
ワールドカップバレー'95 30K
〈ナムコ〉
オーダイン 45K
ギャプラス 25K
スーパーワースタ'96 148K
スーパーワースタ'95 40K
ソウルエッジ 120K
ナムコクラシックVol.1 45K
ナムコクラシックVol.2 100K
ネビュラスレイ 25K
リブルラブル 40K
ゼビウス3D/G 178K
ダンクマニア 178K
〈バンプレスト〉
ガンダムEX-REVUE 18K
ぷるるん 40K
マジンガーZ 28K
〈その他〉
エキサイティングサッカー 8K
オメガファイター 18K
がんばれギンくん 30K
豪血寺外伝 28K
ジオストーム 25K
戦国ブレード 100K
ハチャメチャファイター 20K
魔法大作戦 25K
《クイズ》&《マージャン》
在庫基板多数有り！TELください。

※単価1K＝¥1000　※値引き有り。まずはお電話ください。お申し込みは現金書留か銀行振込で!!

AMUSEMENT
MADONNA

☆口座番号☆
池田銀行　高安支店
普通　2826931
アミューズメントマドンナ
森　かんじ

《コントロールBOX他》
VEGA 9000DX 52K
パナカスタム 33K
パナツインロング 37K
ニューアストロシティ29 220K
26インチモニター(カバー無) 30K
JAMMAハーネス 3K
その他加工ハーネス 5K

ゲーム&基板
アミューズメント マドンナ
〒581　大阪府八尾市山本高安町2-13-4
TEL&FAX 0729-96-0873
営業時間AM10:00～PM23:00 FAX ALL OK!

超緊急復活！そしてめでたく最終回!!

壁ターンで速くなる!!!

チャンピオンシップモード対応！

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

セガラリー・チャンピオンシップ

©SEGA 1995

AM3 R&D DEPT. # 3

教官：HAB㊝
生徒：ラリ～～～スト　ずるずる
協力：大久保ドライブゲーム研究会
&神田デイトナーズ

えっマジ！

マジなんです！
中級と上級でできるんです！



「3分16秒台への道」の攻略が載ってから半年が経過しましたが、セガラリーフリークの方々、いかがお過ごしでしょうか。あの攻略も上級コースまで進み、一応終了という形になりましたが、ここにきてさらに速く走るためのテクを紹介したく、再びペンを握ることとなった。

というわけで、今回はさらに上級プレイヤー向けとなる。その条件は、「3分16秒台が出せる！」さらにその上の「16秒中盤」が出せる！

究極のドライブテクが存在！ あの「壁ターン」ができる！

壁ターンなしで3分16秒中盤が出せる！

さて今回のこの緊急攻略だが、「とにかく速く走る！」ということが目標。もちろんまだこれからという人もいるだろう。だが、「今」これをやる意味が「3分16秒台」を出せない人にはないからだ。上ではあえて読む人を限定したい。なぜなら「それ」をやる意味が「3分16秒台」を出せない人にはないからだ。

ここでいう「それ」とは、「壁ターン」のこと。

「まさか！」と思う方もおられるだろう。だがそれは実在した。

あれだけシビアなドライビングを要求するゲームに必殺の究極テクニック「壁ターン」が存在するのだ。

その「壁ターン」が存在するコースは、コース幅も狭く、きついカーブが多くある「中級コース」と「上級コース」だ。「なるほど！その2つのコースなら考えられる！」と思った人、センスあるぞ！

●壁ターンなしで3分16秒中盤を出すための目標タイム

コース	目標タイム
初　級	55秒15
中　級	1分14秒40
上　級	1分07秒05
トータル	3分16秒60

それではその「壁ターン」、いったいどこで使うのか。

「中級コース」では、もちろんあのヘアピンカーブ！

ちょっと道幅が広いが、「中級コース」で2速までシフトチェンジしてまで曲がるカーブはここしかない！　ここで「ガーン!!」と1発「壁ターン」をやるのだ。

「上級コース」では、な、なんと2ヵ所もある！

1つは、1つ目のチェックポイント後にあるトンネルを抜けた先のきつい左カーブ。

もう1つは、意外にも2つ目のチェックポイント後の緩めの左カーブだ。

1つ目は納得できるが2つ目は…という人も多いだろう。その点は実際にやってみて納得してみるしかない。計3ヵ所になるのだが、これらはその上のレベルの走り。16秒中盤が土台になる！

壁ターンの使用で、なんと3分15秒台に突入する！

なぜ「3分16秒中盤」を出せる人を対象にしているかという理由は、ズバリ「3分15秒台」を出すことを目標にしているからだ！

「完璧に走る」ということで「3分16秒中盤」を狙う。

ミスがなくきれいに走れたとき、このレベルに達する。

が、そこに今回のこの「壁ターン」の出現により、「安定した走り」から「さらに速くなるための挑戦！」へ！

そこまで苦しまなくても…という方、それもいいでしょう。しかしそこまでやった君の向上心がこれを知って黙っているはずはない。

ほらほらウズウズしてきたでしょう！

●壁ターンで3分15秒台に突入するための目標タイム

コース	目標タイム
初　級	55秒15
中　級	1分14秒15
上　級	1分06秒65
トータル	3分15秒95

その気持ちがある限り上を狙わなきゃ！ゲームの楽しさはそこにあるのだからね。

さてやる気も充実してきたところで、「3分15秒台」を出すためのポイントを少し。

「壁ターン」以外の所の走りは「3分16秒台」を出す走りでOK。その点はより走りを磨くとし、今回は「壁ターン」を中心に攻略していく。

まあそんなに緊張せずにいこう！わかってしまえば「16秒台」が出せる人には難しい問題ではないからね。

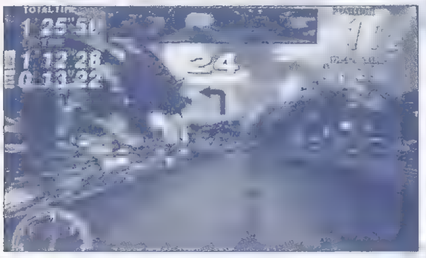


究極ドライブテクニックその1
中級コース「ヘアピン」で壁ターン！

まず1つ目となる「中級コース」のヘアピンから始めよう。

ヘアピンの手前まではいつもと同じように走ってくる。本来ならヘアピンのインを目指して進入していくところを、「壁ターン」するところに変えていく。となるとそのラインは、いつもならハンドルを切り始めるところではまだ直進に近い形になっている。

そのまま「壁ターン」をするべく、すこしずつ右へ曲がりつつ壁へ激突しに行く。



少しずつハンドルを右へ切っていく理由は1つ。壁にぶち当たったあと、理想の角度、抜ける方向を確保するためである。

そのあたりの雰囲気は左にある図を参照していただければいいだろう。

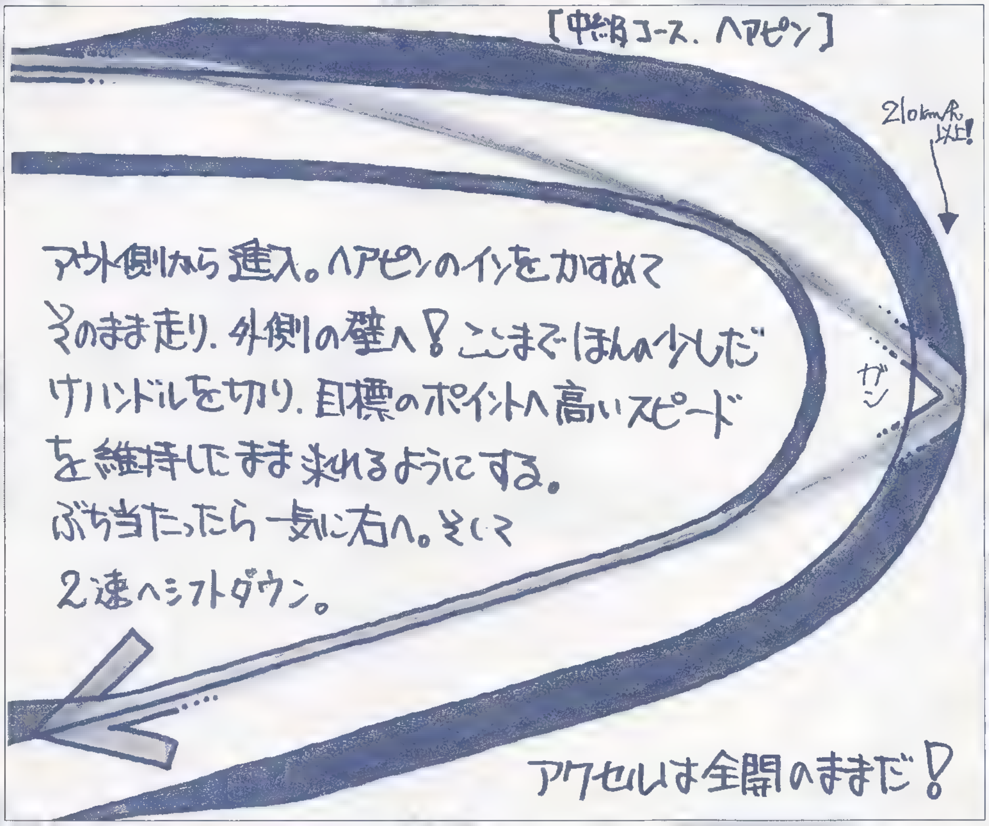
少しずつ右へ曲がり、狙うポイントへラインを合わせていく。目標のライン（激突ポイントへの直線ライン上）に乗ったらハンドルを戻し、直進状態にして壁にぶち当たりにいく。ドカーン！と。

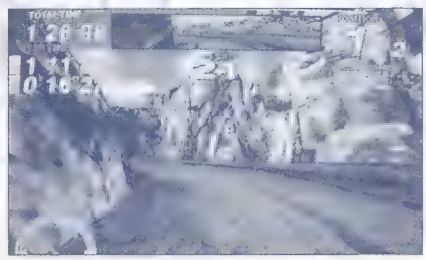
ドカーン！とぶち当たるまでは、そしてその後もアクセルは全開状態のまま！ ハンドルはというとぶち当たった直後（瞬間）に一気に右へ切り込んでいく。

これはぶち当たった角度だけでは抜けていく方向にマシンをセットできないため。「壁ターン」のフォロー的役目を持つ。だがこれが重要。

ぶち当たった直後、4速から一気に2速へ。これも重要。

これらの動作を一瞬にしてやらなければいけない。





問題発覚！速くなりすぎると…
（速すぎる人の悩み）

あまりにもうまくいくとついいつもよりも速く走れてしまい、順位を通常時より上にしてしまうことがある。

これは初級コース、中級コースで起こることなのだが、コーナーの進入、途中で自分の外側に敵車がいるような場合、その敵車にぶつかることでアウトにふくらまないようにすることができる。これを狙ってやるとなるとさらに上のレベルの走り（いつやっても同じところに敵車がいないとダメなため）となる。これはかなりの資本と腕が必要。だが速くなることは確実。

しかしこれができたとき、中級コースクリア時においてなんと2位になれるのだー！「やったーっ！」というのは結果論。次の上級コースに入ると、残る1位のマシンを抜くときに好ましくない状況が起こるのだ。それはラインの交錯。速く走れた代償にラインが敵車に取られるのだ。

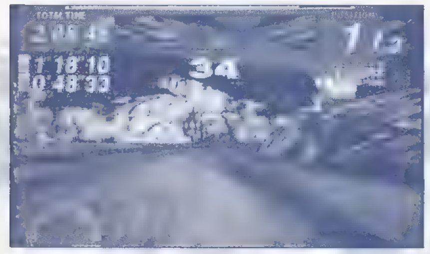
速く走るために、順位を考えることも必要になるという話だ。難しいのお！

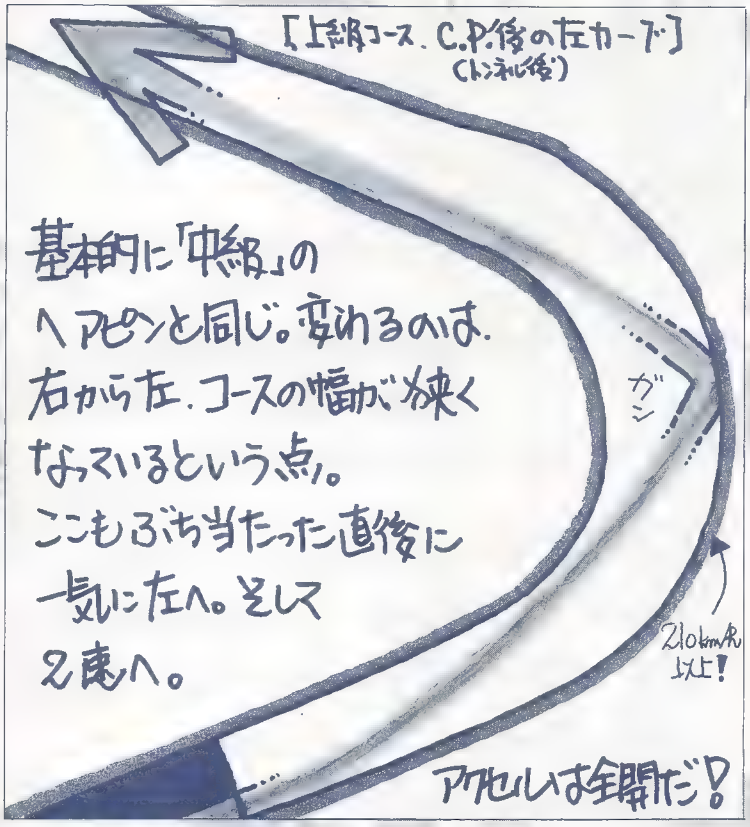
究極ドライブテクニック！その2
上級コース
「トンネル直後の左カーブ」
「第2C.P.（チェックポイント）直後の左カーブ」
の2ヵ所で壁ターン！

上級コース「トンネル直後の右カーブ」

さて「上級コース」だ。「上級コース」には「壁ターン」が2ヵ所ある。まず先に1つ目のチェックポイント後トンネルを抜けた先にあるきつい左カーブだ。

「中級コース」のヘアピンと比べるとそれほどきついわけではないが、道幅が狭い。レベルは同じかも。





基本的には「中級コース」のヘアピンでの「壁ターン」を逆方向にすればいい。

ただここで注意する点は、やはりその道幅だ。

道が狭くなれば、ぶち当たってからイン側の壁に近づく時間も短くなるというもの。そうなれば失敗をしないためのフォローの時間も少なくなる。短い時間の中で即対応することがここで要求される。

「壁ターン」へのアプローチ、ぶち当たるポイント、そして抜け方については図を参照してほしい。

ぶち当たるポイントへマシンを誘導し、当たった瞬間、ハンドルを一気に左へ切り、4速から2速へシフトダウン。このときアクセルは全開だ。ぶち当たったあとは、即、次の右カーブの準備へ。

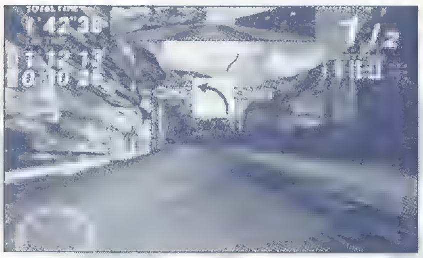


上級コース「第2C.P.直後の左カーブ」

「上級コース」の2つ目の「壁ターン」の場所がここなんてーと思う人も多いかも。

普通に考えるならやはりその手前の「ヘアピン」カーブになるはず。

だが、このヘアピン、あまりにもスピードが落ちすぎること、そして1回の壁ターンでは、抜け出したい角度にマシンが向いてくれないのだ。



ある程度スピードを落として当たりにいけばひょっとしたらできるかもという予想はできるが、今現在ではその方法は確立されていない。次回の攻略に(ってあるか～っ～)残しておきたいところだ。

ではなぜ2つ目のチェックポイント直後の緩めの左カーブなのか。

それはそのカーブの長さにある。

実際にトライしてみればわかっていただけると思うのだが、インをきっちりキープして走るときのスピードと、この「壁ターン」をしていったときのスピード差はかなりあるのだ。

この差がほんの少しならインを走ったほうが速かっただろうが、その差が大きくなれば当然使うべきである。

さてここの「壁ターン」だが、今まで2つのパターンとは異なりカーブが緩い。一気にマシンの向きを変えてインへというイメージではなく、イメージとしては、そのまままっすぐ走っていって壁にぶつかったら楽にここを抜けられたって感じ。まあそんな簡単なものではないけど、感じとしてはそんな風だ。

ただここでも文字で説明するのは難しいので、できれば図を参照して理解してもらいたい。

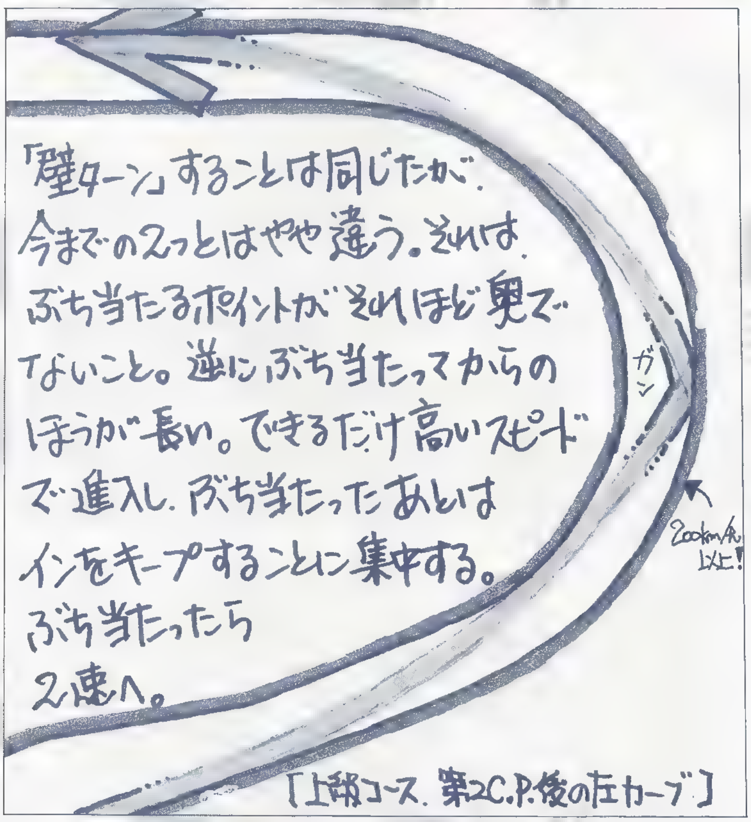
基本的な部分は同じだが、一気に(多めに)ハンドルを切ることはしないので、やや微妙なタッチになるが、それはある程度の経験と慣れでテクニックを習得できるだろう。

習うより慣れろという部分かもしれない。



チャンピオンシップモードを通して練習するのもいい。だが少しでも同じ感じをつかみたいのならやはりプラクティスモードでアタック、練習するほうがいいだろう。

いきなりの復活でしたが、いかがでしたでしょうか。



ゲーメストバックナンバーリスト

ゲーメストの歴代攻略シリーズは、こいつをみれば一目瞭然。欲しいものがあったら、どしどし注文してね。ただし、ここに載っていないものについては、残念ながら絶版なので、もう注文は受け付けておりません。あしからず。

●増刊シリーズ

ゲーメストの王道、増刊シリーズ。

龍虎の拳2
No. 115('94年5月15日増刊)
1280円
(付録)SNK特大ポスター

スーパーストリートファイターIIX
No. 120('94年7月15号増刊)
1280円
(付録)スーパーストIIXポスター

ワールドヒーローズ2JET
No. 123('94年8月15日号増刊)
1280円
(付録)ワーヒー2JETポスター

極上パロディウス
No. 125('94年9月15日号増刊)
1280円
(付録)こいつ&あいつペーパークラフト

ヴァンパイア
No. 129('94年10月30日号増刊)
1380円
(付録)ヴァンパイアポスター

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 奥義絵巻
No. 161('96年1月15日号増刊)
780円
(付録)綴じ込みポスター

●ゲーメストムックシリーズ

ゲーメスト増刊も、ムックに生まれ変わってパワーアップ。
これさえあれば、攻略もばっちり。

サウンドコンプリート スーパーストリートファイターIIX
GMC-1
3500円
(付録)CD-ROM(マッキントッシュ対応)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
GMC-2
1280円
(付録)特大ポスター

豪血寺一族2
GMC-3
1680円
(付録)スーパーアレンジCD

真サムライスピリッツ
GMC-4
1380円
(付録)真サムポスター

バーチャファイター2 ACT1
GMC-5
780円

ダライアス外伝
GMC-6
980円

スーパーリアル麻雀PIV
GMC-7
1980円
(付録)メッセージCD&描き下ろしポスター

鉄拳
GMC-8
980円

ギャラクシーファイト
GMC-9
980円

バーチャファイター2 ACT2
GMC-10
1380円

ヴァンパイアハンター
GMC-11
1380円
(付録)ハンターB2ポスター

餓狼伝説3
GMC-12
1280円
(付録)餓狼3B2ポスター

天外魔境真伝
GMC-13
1280円
(付録)オールキャストB2ポスター

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル
GMC-14
1280円

鉄拳2 ACT1
GMC-15
780円

ストリートファイターZERO
GMC-16
1380円
(付録)B2ポスター

カプコンイラストレーションズ
GMC-17
2000円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 攻略編
GMC-18
1480円

バーチャファイター2 ACT3
GMC-19
980円

サイバーボッツ設定資料集
GMC-20
1800円

アーケーダー
GMC-21
880円

鉄拳2 ACT2
GMC-23
1280円

闘神伝2
GMC-25
980円
(付録)B2ポスター

ファイティングバイパーズ
GMC-26
980円

マーヴル・スーパーヒーローズ
GMC-27
1380円

ソウルエッジ
GMC-30
1200円

バーチャロン
GMC-32
2000円
(付録)B2ポスター

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドーオーバーミスタラ
GMC-34
1480円

ストリートファイターZERO2
GMC-35
1380円
(付録)B2ポスター

スーパーリアル麻雀PVI
GMC-36
1800円

●ゲーメストビデオ

ゲーメストのスーパープレイを直に見られるゲーメストビデオシリーズ。めくるめく映像の世界を堪能しておくれ。

ワールドヒーローズ2
GV-3 収録時間64分
6000円

サムライスピリッツ
GV-4 収録時間120分
7000円

餓狼伝説スペシャル
GV-6 収録時間120分
7000円

スーパーストリートファイターII
GV-7 収録時間90分
6800円

龍虎の拳2
GV-8 収録時間90分
6800円

スーパーストリートファイターIIX
GV-9 収録時間100分
7000円

ワールドヒーローズ2JET
GV-10 収録時間70分
6500円

極上パロディウス
GV-11 収録時間80分
6000円

ヴァンパイア
GV-12 収録時間90分
6000円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV-13 収録時間90分
6500円

真サムライスピリッツ
GV-14 収録時間90分
4800円

バーチャファイター2
GV-15 収録時間120分
480円

ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル(大会収録)
GV-16 収録時間75分
5800円

ヴァンパイアハンター
GV-17 収録時間120分
4800円

餓狼伝説3
GV-18 収録時間70分
4800円

ストリートファイターZERO
GV-19 収録時間80分
4800円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
GV-25 収録時間120分
4800円

斬紅郎無双剣
GV-21 収録時間90分
4800円

マーヴル・スーパーヒーローズ
GV-22 収録時間80分
4800円

鉄拳2
GV-23 収録時間70分
4800円

リアルバウト餓狼伝説
GV-24 収録時間80分
4800円

ストリートファイターZERO2
GV-25 収録時間110分
4800円

このページの商品を手に入れるには…

全国のゲ屋でどうぞ

ゲ屋に行けば売っているぞ。即入手を狙うなら、直接の来店がお薦めだ。お店にないときは注文してね。もちろん、ついでに他の商品を買ってもグッドだ。お店の詳しい場所は、本誌の「ゲ屋瓦板」に載ってるよ。

お問い合わせ先

ゲ屋東京内神田店：03-3293-9325(11：00～19：00)
ゲ屋大阪上六店：06-775-9348(11：00～19：00)
ゲ屋名古屋店：052-583-2970(11：00～19：00)
ゲ屋札幌店：011-233-0238
読者サービス部：03-3293-9326(月～金 10：00～18：00)

書店さんでも注文可

本屋さんに行っても商品がなかった場合、下記の注文用紙(コピーでも可)に必要事項を記入して、本屋さんに持っていこう。本誌の綴じ込みハガキでもOK。

通信販売もやってます

通信販売の方法は、本誌「読者サービス部」のコーナーを見てね。通販を利用する場合は、必ず郵便局の郵便振替を利用してください。それ以外は不可。
株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
03-3293-9326

注文書

お客様の名前
お客様の住所
TEL.　(　　)

ムック注文書	タイトル		CDビデオ注文数	タイトル		増刊号注文数	タイトル	
	商品番号	申込数　冊		商品番号	申込数　本 枚		商品番号	申込数　冊

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F　TEL：03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。　※この注文書はコピーして使ってください



EVENT

イベントのお知らせ

合い言葉は「土用の日はウナギだよ！！」

真夏の強壮剤ＩＮ'96

今からでも想像できる、うだるような夏。同じゲームセンターに行くなら、なにかイベントでもやっていれば行った甲斐もありますよねぇ？そこで！ゲーメストを読んでいる読者のみなさんに耳よりなお知らせでっす！「うっとうしい夏を吹き飛ばしたい！」そんなみなさんの想いとげるべく、この夏！下記の５店舗でイベントをやりたいと思っています！！しかも、名付けて！「真夏の強壮剤ＩＮ'96」！！

☆「真夏の強壮剤ＩＮ'96」予定イベント☆

対戦台フリープレイとかドリンク無料サービス等

をはじめ、他にもアレやコレなど今はまだ言えませんが（笑）
各店舗ごとに個性的なイベントやサービスを多数予定しちゃってます！
詳しいイベント実施日・内容等は次号当誌上にて告知予定です。
しばしお待ちを！

さーびすしちゃうわよぅ！？！

INFORMATION!!

お問い合わせ先は下記の通りです

新宿プレイランドカーニバル
東京都新宿区歌舞伎町 1-20-1　TEL 03（3208）0125
新宿コマ劇場はす向かい（フロア 1,2F）

上福岡プレイランドカーニバル
埼玉県上福岡市上福岡 1-6-23　TEL 0492（66）6779
パチンコ上福岡ラスベガス 2F

池袋プレイランドカーニバル
東京都豊島区南池袋 1-21-2　TEL 03（3987）1511
西武ＳＡＭ館むかい、パチンコ池袋プリンス 2F

池袋プレイランドラスベガス
東京都豊島区西池袋 1-22-4　TEL 03（3982）1817
ロマンス通り入ってすぐ（フロア 1F,B1F）

有楽町モンタナ
東京都千代田区有楽町 2-8-2　TEL 03（5252）4880
ＪＲ有楽町駅銀座口０分（フロア 1,2F）

SEE YOU NEXT!

1PLAY 50円

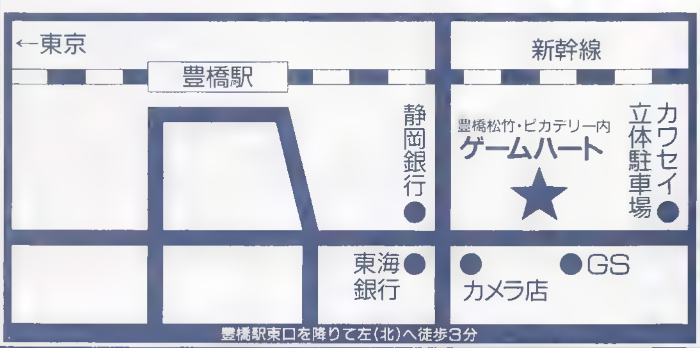
ゲームハート
GAME HEART

新装開店

ストリートファイターZERO2大会

毎週日曜日3:00開始予定

ストリートファイターZERO2、バーチャファイター2・1、リアルバウト餓狼伝説、鉄拳2・Bなど、対戦格闘ゲームで勝ち抜いた人数の多い方、数名をゲーメスト誌上に出身地・本名もしくはニックネーム・顔写真などを載せさせて頂きます。又、各ゲームのハイスコアもゲーメスト誌上に載せていきますので、ドンドンチャレンジして下さい。



〒440 愛知県豊橋市大橋通り2-125（豊橋松竹内）

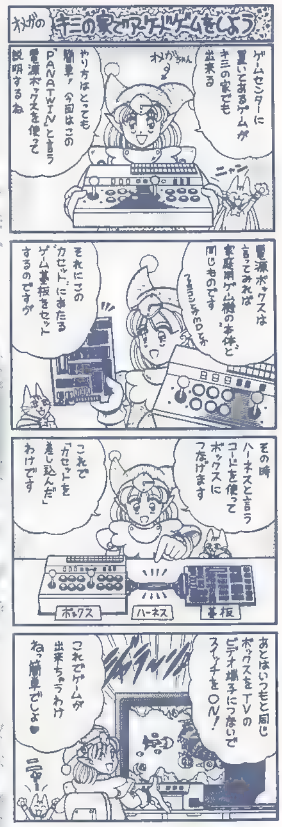
ゲームハート

TEL.0532-53-1134 営業時間12:00~20:00年中無休

便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で買い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!



アーケード基板

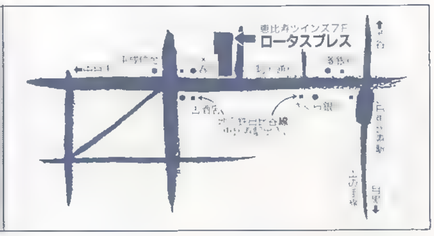
キャッスルオブドラゴン	¥6,000
火激	¥3,000
ルナーク	¥10,000
ハットリス	¥2,000
大旋風	¥5,000
スラップショット	¥3,000
アルカノイド	¥2,000
ミズバク大冒険	¥8,000
ダイノレックス	¥8,000
スーパーQix	¥7,000
バブルボブル	¥15,000
スペースインベーダーDX	¥4,000
[アトラス]	
豪血寺一族	¥12,000
豪血寺一族2	¥23,000
豪血寺外伝	¥35,000
首領蜂	¥39,000
[テクモ]	
がんばれギンくん	¥12,000
サンダードラゴン	¥9,000
サンダードラゴン2	¥25,000
雷牙	¥6,000
スーパーピンボールAC	¥10,000
忍者龍剣伝	¥8,000
ジェミニウイング	¥8,000
[アイレム]	
海底大戦争	¥30,000
アンダーカバーコップ2	¥25,000
ボンバーマンワールド	¥23,000
ジオストリーム	¥25,000
ガンフォース	¥9,000
ボンバーマン	¥6,000
ドラゴンブリード	¥8,000
トンマ	¥8,000
ガンホーキ	¥10,000
R-TYPE	¥10,000
R-TYPE Ⅱ	¥10,000
R-TYPE LEO	¥10,000
メジャータイトル2	¥8,000
大工の源さん	¥3,000
パウンドフォーパウンド	¥1,000
四川省Ⅱ	¥7,000
パーフェクトソルジャー	¥20,000
[エスエヌケイ]	
ゲバラ	¥5,000
バトルフィールド	¥8,000
ゴールドメダリスト	¥3,000
原始島	¥7,000
ギャングウォーズ	¥5,000
■NEOGEOカセット	
龍虎の拳外伝	¥13,000
リアルバウト餓狼伝説	¥25,000
ザキングオブファイター'95	¥23,000
ザキングオブファイター'94	¥6,000
サムスピ斬紅郎無双剣	¥9,000
パズルボブル	¥10,000
ソニックウイングス2	¥13,000
パニックボンバー	¥5,000
その他有ります。¥1000より	
[セガ]	
ぷよぷよ通	¥15,000
ぷよぷよ	¥8,000
テトリス	¥10,000
バーチャファイターキッズ	¥85,000
コットン	¥15,000
サンダーフォースAC	¥10,000
タントアール	¥5,000
イチダントアール	¥8,000
ポトポト	¥3,000
ファンタジーゾーン	¥15,000
[セイブ]	
雷電	¥18,000
雷電Ⅱ	¥45,000
雷電DX	¥55,000
バイパーフェイズ1	¥42,000
セイブカップサッカー	¥9,000
ゼロチーム	¥29,000
[UPL]	
アトミックロボキッド	¥6,000
アクロバットミッション	¥5,000
ムスタング	¥6,000
ブラックハート	¥7,000
タスクフォースハリアー	¥6,000
宇宙戦艦ゴモラ	¥5,000
[ビデオシステム]	
ソニックウイングス	¥9,000
霊界導士	¥3,000
パイプドリーム	¥2,000
スパイナルブレイカー	¥3,000
[彩京]	
ガンバード	¥23,000
ストライカーズ1945	¥63,000
バトルクロード	¥10,000
[ライジング]	
魔法大作戦	¥18,000
疾風魔法大作戦	¥20,000
[その他]	
サンダー&ライトニング	¥5,000
ハイパーデュエル	¥12,000
ギガンデス	¥6,000
スーパーイーグルショット	¥8,000
アグレス	¥2,000
ぶろっけん	¥9,000
レッスルフェスト	¥1,000
エアーウルフ	¥3,000
コンバットライブス	¥2,000
セルフィーナー	¥5,000
エクストリームダウンヒル	¥10,000
ポラックス	¥5,000
カベール（P無）	¥8,000
スカイスマッシャー	¥10,000
ススメ!!マイル スマイル	¥15,000
ワールドラサー	¥19,000
ツインイーグルⅡ	¥35,000
燃えよゴンタ2	¥15,000
JuJu伝説	¥5,000
キャリバー50（P無）	¥8,000
ガントレット（PCBのみ）	¥15,000
へべれけのぽぷーん	¥5,000
その他、リスト以外にも有ります。	
[クイズ]	
学園パラダイス	¥1,000
クイズ365	¥8,000
クイズ地球防衛軍	¥3,000
クイズクエスト	¥3,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	¥3,000
アテナのハテナ	¥2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	¥2,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ	¥2,000
クイズ、その他あります。	
[パズルその他]	
上海	¥3,000
上海Ⅱ	¥18,000
上海Ⅲ	¥25,000
脳力向上委員会	¥3,000
ドラゴンパンチ	¥3,000
ガンディーラー	¥2,000
マジカルエラーを探せ	¥3,000
五月陣戦	¥9,000
連珠貴族	¥8,000
名人戦	¥7,000
パズル、その他あります。	
[麻雀]	
ダイヤルQ2	¥3,000
麻雀フライデー	¥3,000
麻雀電子基盤	¥3,000
懲りない面々	¥2,000
麻雀放浪記	¥2,000
麻雀遊戯	¥3,000
麻雀激写	¥5,000
ねるとん牌鯨団	¥1,000
お雀子館	¥1,000
麻雀大予言	¥1,000
ねらえ！トップスター	¥1,000
アイドル麻雀	¥3,000
麻雀カルチャースクール	¥2,000
ウルトラ秘麻雀	¥5,000
麻雀ベガス	¥6,000
麻雀学園	¥3,000
麻雀同級生スペシャル	¥28,000
ファイナルロマンス	¥10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	¥8,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥10,000
スーパーリアル麻雀PV	¥18,000
レモンエンジェル	¥10,000
スーチーパイスペシャル	¥10,000
麻雀コミック劇場	¥3,000
麻雀カメラ小僧	¥5,000
麻雀ごっつええ感じ	¥3,000
サーキットの女豹	¥2,000
麻雀クエスト	¥9,000
七次元の妖精達	¥2,000
麻雀革命	¥1,000
麻雀キャンパスハンティング	¥1,000
麻雀女学園	¥1,000
麻雀ファンクラブ	¥3,000
麻雀私生活	¥2,000
とってもE雀	¥5,000
グッとE雀	¥5,000
パチンコ物語	¥2,000
宇宙の神秘	¥8,000
麻雀、その他あります。	

この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

営業時間　AM10：30～PM7：00

TEL.03-3770-2731
FAX.03-3770-2880



LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

商品代金と商品の引き替えシステム

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

アーケード基板

[カプコン]

ストリートファイターZERO2	TEL
ストリートファイターZERO	TEL
マーヴルスーパーヒーローズ	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	TEL
サイバーボッツ	TEL
ヴァンパイハンター	¥35,000
X-MEN	¥35,000
パワードギア	¥28,000
スーパーマッスルボマー	¥25,000
ヴァンパイア	¥25,000
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
スーパーストⅡX	¥25,000
スーパーストⅡ	¥25,000
闘神伝2	¥38,000
U.S.ネイビー	¥15,000
天地を喰らう	¥17,000
天地を喰らう2	¥15,000
ザキングオブドラゴンズ	¥15,000
ナイツオブザラウンド	¥14,000
キャプテンコマンドー	¥19,000
ファイナルファイト	¥17,000
カプコンワールド2	¥5,000
クイズ&ドラゴンズ	¥4,000
ロックマンザパワーバトル	¥18,000
クイズ殿様の野望2	¥5,000
バース	¥23,000
ラストデュエル	¥8,000
F1ドリーム	¥3,000
ブラックドラゴン	¥15,000
虎への道	¥15,000
■CPSⅡカートリッジ	
ストZERO2	TEL
ストZERO	TEL
マーヴルスーパーヒーロー	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	TEL
サイバーボッツ	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
パワードギア	¥18,000
X-MEN	¥20,000
スーパーマッスルボマー	¥16,000
ヴァンパイア	¥8,000
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
スーパーストⅡX	¥5,000
スーパーストⅡ	¥2,000

[ジャレコ]

ゲーム天国	¥55,000
湾岸戦争	¥53,000
ビッグストライカー	¥5,000
■メガ32カートリッジ	
エンジェルキッス	¥5,000
ゲーム天国	¥9,000
湾岸戦争	¥5,000

[バンプレスト]

美少女戦士セーラームーン	¥39,000
戦国エース	¥18,000
マジンガーZ	¥28,000
アクウギャレット	¥78,000
マクロスⅡ	¥13,000
マクロス	¥13,000
SDガンダム	¥3,000
ドラゴンボールZ2	¥25,000
ウルトラ警備隊	¥28,000
ウルトラマン	¥2,000
SDガンダムEX-REVUE	¥15,000
機動戦士ガンダム	¥6,000

[コナミ]

沙羅曼蛇2	¥58,000
エスケープキッズ	¥15,000
セクシーパロディウス	¥78,000
ときメモ対戦ぱずるだま	¥149,000
究極戦隊ダダンダーン	¥37,000
ガイアポリス	¥22,000
ゼクセクス	¥25,000
トライゴン	¥17,000
グラディウスⅡ	¥28,000
極上パロディウス	¥39,000
ツインビーヤッホー!	¥39,000
パンクショット	¥3,000
進め!対戦ぱずるだま	¥38,000
クイズ学問のススメ	¥1,000
パロディウスだ!	¥7,000
出たな!!ツインビー	¥7,000
メインスタジアム	¥5,000
少林寺への道	¥5,000
X-MEN(6P)	¥22,000
■GXマザーロムキット	
極上パロディウス	¥3,000
ツインビーヤッホー	¥3,000
対戦ぱずるだま	¥3,000
沙羅曼蛇2	¥13,000

[東亜プラン]

バツグン	¥30,000
ヘルファイヤー	¥5,000
達人王	¥16,000
究極タイガー	¥7,000
ステップファイト	¥10,000
V·V	¥9,000
アウトゾーン	¥9,000
フーピー	¥5,000
飛翔鮫	¥6,000
ヴィマナ	¥9,000
ドギューン	¥12,000
フィグゼイド	¥13,000
スノーブラザース	¥7,000
達人	¥6,000

[ナムコ]

ソウルエッジ	TEL
鉄拳2 Ver.B	TEL
アウトフォクシーズ	¥35,000
マッハブレイカーズ	¥32,000
ネビュラスレイ	¥19,000
ギャラガ'88	¥19,000
パックマニア	¥23,000
F/A	¥12,000
ゼビウス	¥18,000
ティンクルピット	¥6,000
エメラルディア	¥2,000
ニューマンアスレチックス	¥6,000
スーパーワールドコート	¥5,000
ギャプラス	¥18,000
熱闘!激闘!クイズ島	¥1,000
デンジャラスシード	¥18,000
バラデューク	¥23,000
スーパーワースタ'95	¥15,000
魔Q大冒険	¥1,000
ピストル大名の冒険	¥15,000
コズモギャングザビデオ	¥13,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
スーパーワースタ'93	¥5,000
グレートスラッガーズ	¥1,000
ワールドコート	¥5,000

[データイースト]

ウルフファング	¥38,000
ヘビースマッシュ	¥18,000
ファイナルファンタジー	¥8,000
グレートラグタイムショー	¥33,000
マジカルドロップ	¥18,000
マジカルドロッププラス1	¥20,000
キャプテンアメリカ	¥15,000
ダークシール	¥12,000
ダークシール2	¥15,000
スタジアムヒーロー	¥2,000
スーパーバーガータイム	¥8,000
ダイエットGO!GO!	¥8,000
ファンキージェット	¥8,000
ダンクドリーム'95	¥39,000
クルードバスター	¥6,000
ポケットギャル	¥3,000
ワンダープラネット	¥7,000

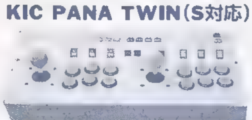
[カネコ]

大江戸ファイト	¥19,000
ビィラップボーイズ	¥18,000
爆烈ブレイカー	¥9,000
ギャルズパニックⅡ	¥17,000
グレート1000マイルラリー	¥18,000

[タイトー]

究極タイガーⅡ	¥88,000
パズルボブル2X	¥88,000
逆鱗弾	¥88,000
パズルボブル2	¥78,000
あっかんべいだあ2	¥68,000
エレベーターアクションリターンズ	¥78,000
クイズシアター	¥68,000
ハットトリックヒーロー'95	¥78,000
バブルシンフォニー	¥68,000
ダイアス外伝	¥78,000
カイザーナックル	¥68,000
■F3カートリッジ	
カイザーナックル	¥3,000
ダライアス外伝	¥18,000
バブルシンフォニー	¥5,000
ハットトリックヒーロー'95	¥3,000
クイズシアター	¥3,000
エレベーターアクションリターンズ	¥8,000
あっかんべいだぁ〜	¥7,000
パズルボブル2	¥17,000
逆鱗弾	¥18,000
パズルボブル2X	¥25,000
究極タイガーⅡ	¥25,000
デットコネクション	¥8,000
キャメルトライ(P無)	¥15,000
レイフォース	¥50,000
ライトブリンガー	¥33,000
アラビアンマジック	¥23,000
ガンフロンティア	¥38,000
メタルブラック	¥43,000
グリッドシーカー	¥22,000
ライディングファイト	¥18,000
奇々怪界	¥13,000
ニュージーランドストーリー	¥12,000
レインボーランドEX	¥15,000
カダッシュ	¥12,000
リベンジオブDOH	¥5,000
インセクターX	¥7,000
ラスタンサーガ	¥15,000

KIC PANA TWIN(S対応)



本体……………………38,000円
RGBケーブル………3,000円

シグマAV-5000(S対応)



AV-5000…………26,000円
Σ-8000ターボ……15,800円

ボードマスター(S対応)



本体……………………48,000円

駅に近くなってもっと便利に!!

住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

こちらは基板専門店になります。
以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでお間違えなく。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

全国通信販売!!

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。（50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り）

お電話一本で翌日にはお手元にお届けします！
（一部地域の方は配達日が変わります。）

ヤマトコレクトサービス使用
手数料¥1,000
（一部地域・一部商品¥1,600）

お願い
- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- ●新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。（新品故障の場合は、メーカー保証です）
- ●キャンセル不可（発送後のキャンセルは往復送料をいただきます）
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます）
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- ●販売価格は変更する場合があります。
- ●今回の広告の価格は6/8現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

アーケード基板

	中古	買取
『CP2』 マザーボード	10000	8000
『F3』 マザーボード	38000	30000
『ST-V』 マザーボード	40000	30000
『システムGX』マザ ボード	25000	20000
『メガシステム』マザーボード	25000	20000
『MV-1F』マザーボード	15000	10000
R TYPE	15000	10000
R－TYPE2	10000	7000
R－TYPELEO	15000	12000
アイドル雀士スーチーパイ	5000	2000
アイドル雀士スーチーパイ2	20000	10000
アウトフォクシーズ	38000	25000
アクウギャレット	40000	28000
悪魔城ドラキュラ	68000	60000
アテナ	30000	25000
アラビアンファイト	18000	10000
アルゴスの戦士	18000	13000
アルティミットエコロジー	88000	80000
アンダーカバーコップス	20000	15000
イーアルカンフー	10000	6000
イシターの復活	118000	100000
1941	50000	40000
1943改	20000	15000
イメージファイト	12000	9000
ヴァンパイアハンター『サブ』	12000	8000
ヴァンパイア『サブ』	4000	2000
ウィロー	40000	30000
ウルフファング	35000	28000
Vファイブ	10000	7000
エア・バスター	20000	15000
エイリアンVSプレデター『サブ』	25000	18000
エイリアンシンドローム	15000	10000
ASO	15000	10000
A－JAX	22000	18000
エグゼドエグゼス	35000	28000
エクセリオン	3000	×
SDI	98000	80000
Xメン『サブ』	12000	9000
エドワードランディー	50000	40000
F／A	12000	9000
エリア88	32000	20000
エレベーターアクション	30000	15000
黄金の城	30000	25000
ガイアポリス	20000	15000
海底大戦争	14000	10000
ガンスモーク	30000	25000
ガンフロンティア	28000	20000
キャディラックス	16000	12000

	中古	買取
キャプテンコマンドー	12000	8000
ギャプラス	12000	8000
ギャラガ88	18000	10000
ギャラクシアン	18000	10000
究極戦隊ダダンダーン	40000	28000
究極タイガー2『サブ』	15000	10000
空牙	20000	15000
クライムファイター2	10000	6000
グラディウス（－12V電源）	35000	25000
グラディウス2	20000	15000
グラディウス3	25000	18000
グリッドシーカー	12000	8000
ゲイングランド	58000	50000
ゲーム天国『サブ』	20000	15000
逆鱗弾『サブ』	12000	10000
源平討魔伝	20000	15000
豪血寺外伝 最強伝説	20000	15000
ゴールデンアックス2	20000	15000
サイキックフォース	60000	45000
サイコソルジャー	98000	90000
最後の忍道	16000	12000
サイバーボッツ『サブ』	28000	20000
ザクソン	25000	15000
ザ・グレイトラグタイムショー	30000	25000
沙羅曼蛇	30000	22000
沙羅曼蛇2『サブ』	10000	4000
サンダークロス2	18000	14000
サンセットライダー	25000	18000
ジェミニウイング	8000	5000
ジッピーレース	5000	2500
疾風魔法大作戦	12000	9000
シャドーダンサー	10000	7000
スーパーコントラ	20000	10000
スーパースラムズ	30000	20000
スーパーマッスルボマー『サブ』	6000	4000
スーパーリアル麻雀P2	5000	2500
スーパーリアル麻雀P3	8000	5000
スーパーリアル麻雀P4	8000	5000
スーパーリアル麻雀P5	12000	8000
スーパーリアル麻雀P6	60000	45000
スーパーリアル花札恋しましょ	20000	10000
スカイキッド	30000	22000
スカルファング	50000	36000
スクランブル	38000	20000
スクランブルフォーメーション	18000	10000
スターフォース	20000	15000
ストライカーズ1945	50000	38000
ストライダー飛竜	20000	10000
ストZERO『サブ』	12000	6000
ストZERO 2『サブ』	78000	60000
ストリートファイター	15000	12000
スーパースト2 『サブ』	2000	×

	中古	買取
スーパースト2X『サブ』	4000	2000
スノーブラザーズ	4000	2000
スプラッターハウス	25000	20000
スペランカー	12000	6000
セーラーウォーズ	6000	4000
セクシーパロディウス	68000	50000
ゼクセクス	20000	15000
戦国ブレード	58000	38000
戦国エース	16000	11000
戦場の狼	8000	5000
戦場の狼2	12000	9000
ソウルエッジ	50000	30000
ソニックウイングス	8000	6000
ソロモンの鍵	10000	6000
ダーウィン4078	10000	7000
ダークシール2	8000	5000
大魔界村	25000	15000
闘いの挽歌	20000	15000
達人	8000	5000
達人王	12000	9000
ダライアス外伝『サブ』	10000	5000
D&D『サブ』	25000	20000
D&Dシャドーオーバー『サブ』	78000	60000
超時空要塞マクロス	10000	7000
超時空要塞マクロス 2	10000	7000
超絶倫人ベラボーマン	48000	38000
ディグダグ	14000	9000
ディグダグ2	50000	35000
出たなツインビー	8000	5000
鉄拳	50000	40000
鉄拳2 バージョンB	98000	70000
電神魔傀	15000	10000
天地を喰らう	20000	15000
天地を喰らう2	12000	10000
トイポップ	78000	50000
闘神伝2	30000	20000
ときメモ対戦ぱずるだま『サブ』	68000	45000
ドギューン	10000	8000
トライゴン	15000	12000
ドラゴンボールZ 2	20000	15000
ドラゴンボールZ（バンプレ）	15000	10000
ドラゴンボールZ（セガ）	10000	7000
ドラゴンスピリット	48000	40000
ドラゴンバスター	30000	18000
ドラゴンブリード	15000	12000
ドラゴンセイバー	20000	15000
トリプルウォーズ	4000	2000
トリプルウォーズ2	4000	2000
ドルアーガの塔	48000	35000
ドンデンラバーVer.1	48000	30000
ドンドコドン	6000	3000
首領蜂	30000	22000

	中古	買取
ナイツオブザラウンド	8000	6000
ナイトスラッシャーズ	35000	26000
19××『サブ』	78000	60000
ナムコクラシックコレクション	30000	20000
ナムコクラシックコレクション2	40000	25000
ニモ	35000	24000
忍者くん阿修羅の章	20000	15000
忍者くん	15000	8000
ネビュラスレイ	20000	15000
バース	20000	15000
バーチャファイター	20000	10000
バーチャファイター2	168000	100000
バーチャファイター2.1	198000	120000
バーチャキッズ『サブ』	40000	25000
バーチャリミックス『サブ』	5000	2500
バーニングフォース	20000	12000
バーニングライバル	10000	7000
パーフェクトソルジャーズ	16000	10000
バイオレンスファイト	4000	2000
ハイパーフェイズワン	30000	20000
ハイパーフェイズワンNEW	40000	30000
爆突機銃艇	25000	16000
パックマニア	18000	12000
パックマン	15000	8000
パックランド	30000	20000
バツグン	32000	25000
バトルガレッガ	60000	45000
バニッシャー	18000	10000
バブルボブル	20000	10000
早指し将棋 五月陣戦	3000	×
早指し将棋 五月陣戦2	10000	5000
パラデューク	20000	10000
パロディウスだ！	6000	4000
パワードギア『サブ』	20000	12000
Bウイング	30000	20000
美少女雀士プリティーセーラー2	18000	10000
美少女戦士セーラームーン	40000	30000
ビットファイター	3000	×
ファイティングバイパース	178000	90000
ファイナルファイト	10000	7000
ファイナルスターフォース	10000	6000
ファイネストアワー	58000	40000
ファンタジーゾーン	10000	7000
ブーヤン	20000	10000
フェアリーランドストーリー	40000	28000
フェリオス	50000	40000
ぶたさん	25000	15000
ぷよぷよ通	25000	18000
ブラックドラゴン	16000	12000
ブラルラ	40000	30000
ブロックシード	3000	×
へべれけのぽぷーん	2000	×

	中古	買取
ペンゴ	25000	20000
ボスコニアン	25000	18000
ホッピングマッピー	98000	50000
麻雀同級生	20000	10000
麻雀同級生スペシャル	30000	20000
マーヴルスーパーヒーローズ『サブ』	25000	18000
マーベルランド	20000	12000
魔界村	12000	8000
マジックソード	12000	8000
魔獣の王国	78000	40000
マジンガーZ	10000	7000
マッスルボマー・デュオ	10000	6000
マッハブレイカーズ	30000	20000
マッピー	28000	16000
魔法大作戦	12000	9000
Mrヘリの大冒険	30000	20000
未来忍者	40000	25000
メタモルフィックフォース	30000	20000
メタルブラック	50000	38000
メトロクロス	45000	30000
メルヘンメイズ	40000	28000
モトス	35000	22000
USネイビー	14000	10000
雷電	14000	10000
雷電2	32000	25000
雷電DX	48000	38000
ライトブリンガー	30000	22000
ライフフォース	38000	30000
ラストデュエル	12000	9000
リブルラブル	50000	38000
レイストーム	78000	62000
レイフォース	48000	34000
ロードファイター	3000	×
ロストワールド	50000	25000
ワルキューレの伝説	50000	40000
湾岸戦争	20000	10000
ワンダーモモ	60000	45000
ワンダー3	40000	30000
ワンダーボーイ	10000	5000
シグマAV3000	9800	7000
シグマAV5000	19800	15000
シグマ8000ターボ	12800	10000
シグマ6000ターボ	6800	5000
ベガ9000DX	24800	18000
SUPER VEGA21	48000	36000
パナカスタム	19800	12000
パナツイン	22800	15000
パナカスタムロング	23800	18000
パナツイン ロング	24800	20000
コンボAV	19800	12000
MEDIA-21	19800	15000
ボードマスター	29800	24000

買取目玉商品

SF アンジェリーク プレミアムBOX	5200
SF 磯釣り～離島編～	5000
SF SD F-1グランプリ	4000
SF オセロワールド	4000
SF 音楽ツクールかなでーる	5000
SF カオスシード	5000
SF Jリーグエキサイトステージ'96	5000
SF 実況競馬シミュレーション	5000
SF 実況パワフルプロ野球 3	5000
SF 新スタートレック大いなる遺産	4500
SF スーパー億万長者ゲーム	5000
SF スーパー人生ゲーム 2	5000
SF スーパードッグファイト	5000
SF すーぱーぷよぷよ通リミックス	4000
SF スーパーボンバーマン 4	5000
SF スーパーマリオRPG	2600
SF テイルズオブファンタジア	5000
SF TVアニメスラムダンクSDヒート	5000
SF ときめきメモリアル	7000
SF ドラゴンボールZ Hyper	5000
SF トレジャーハンターG	4500
SF 信長の野望・天翔記	5000
SF Parlor!パーラー！4 CR	6000
SF Parlor!パーラー！5	6000
SF ファイアーエムブレム聖戦の系譜	5000
SF 不思議のダンジョン2	3800
SF 星のカービィスーパーDX	5000
SF マスターズオーガスタ3	5800
SF 魔装機神スーパーロボット大戦外伝	5000
SF 無人島物語	5000
SF ルドラの秘宝	4000
CD 銀河婦警伝説サファイア	4500
CD スチームハーツ	3000
CD 聖夜物語	3500
CD ドラゴンナイト&グラフティ	4000
CD リンダキューブ	3000
FX 銀河お嬢様伝説ユナFX	4000
FX スーパーリアル麻雀P V FX	4000
FX パワードールFX	4200
FX ミラークルム	5000
MD スーパー32X	3500
SS アイドル雀士スーチーパイ2	4000
SS きゃんきゃんバニープルミエール	3000
SS グラディウスDXパック	3000
SS 3×3EYES～吸精公主～S	3000
SS Jリーグサッカークラブをつくろう	4000
SS 新世紀エヴァンゲリオン	3200
SS スーパーリアル麻雀P5	3000
SS スーパーリアル麻雀P6	5000
SS 野々村病院の人々	3500
SS ビクトリーゴール96	3500
SS レーシングコントローラー	4000
SF スーパーファミコン	5000
FX PC-FX	18000
SS NEWセガサターン	16000
SS ハイサターン	28000
NC ネオジオCD-Z	16000
NC ネオジオCDトップローディング	6000

買取 交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります（手数料1,000円）
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格は参考にしてください。最新の価格は電話にてお問い合わせ下さい。
8. アーケード基板の買取り価格については在庫数により価格がとくに変動します。価格の確約は、一切できません。価格が折り合わなかった場合には、商品を返品させていただきます。但し送料はすべてお客様負担になります。
個人ユーザーからの買取を目的としていますので、同業者または法人での申し込みはご遠慮下さい。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いていない場合（コピーの場合も同じ）は買取金額は半額以下になります。
当社ではオリジナル付の商品を求めているので、買取価格を高額に設定しています。

コミック本高価買取実施中！

[illegible]

＊一部在庫の多い商品は価格が下がります。
＊たくさん送ってくれる方は 送料を当社負担にて受付しています。
＊必ず送る前に連絡してくだ さい。連絡がなかった場合には、送料を頂きます。

〒431-31 静岡県浜松市笠井町902-5
エマーソン 年中無休 通販部
TEL 053-433-9900 受付時間（AM11：00～PM8：00）
FAX 053-434-9711 FAX・現金書留でも受付ています。

新作ソフトも予約しておけば発売日にはお届けします。
一部商品・一部地域除く

高価買取します
ミュージックCD 300～1,500円

5,000タイトルの詳しい最新価格は当社発行の『エマーソン通信』にて！
定期購読（月一回）希望の方は
年会費3,000円を現金書留で申込下さい。
1回分希望の方は切手300円分同封して下さい。

買取申込書

ゲーメスト 7/30号	氏名 （フリガナ） 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	（フリガナ） 印
住所 〒 （フリガナ）				電話番号	－ －	

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NET情報FAXでは、最新の価格。在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
- ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板(FM音源) 18K
- 業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
- F, H, ダイナマイト・WHⅡJE
- T・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3
- パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
- 300円より 各種あります。

カプコン
- クイズ三國志・殿様の野望 各2K
- 1942 8K
- 1943 12K
- サイドアーム・虎への道 各10K
- ストリートファイター 18K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 天地を喰らう 28K
- キャプテンコマンド 15K
- キングofドラゴン 12K
- ガンスモーク 38K
- エグゼドエグゼス 38K
- エリア 88 38K
- ヴァンパイアハンター 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- SF ゼロ 特価
- CPⅡ 各種 大特価

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 3K
- 達人 5K
- 達人王 12K

コナミ
- ヘクシオン 5K
- バンクショット 3K
- 新入社員とおる君 10K
- ストラテージX 25K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 35K
- ライフフォース 45K
- スーパー亀忍者(TMNT) 8K
- スクランブル 18K
- ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
- パロディウスだ 6K
- 出たなツインビー 10K
- ゼクセクス 25K
- 極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる玉 ロムボード 各2K

ジャレコ
- プラスアルファ 35K
- セイントドラゴン 10K
- スーチーパイⅡ (ROM) 3K
- P-47エイシス(ROM) 3K
- 湾岸戦争 (ROM) 5K

セガ
- 脱子ちゃん誕生 H付 10K
- 時の戦士・ザクソン 各10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- コラムス 3K
- コラムス2・タントアール 各2K
- テトリス 3K
- オーライル・タフターフ 各5K
- シャドーダンサー 8K
- デディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールⅡ 38K
- バーニングライバル 15K
- スパイダーマン 15K
- バーチャファイター 15K (制御板+コンボ用ハーネス付)

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 25K
- アルペンスキー 25K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- ハレーズコメット 12K
- ジョリージョガー 38K
- シーファイターポセイドン 18K
- ファイティングホーク 3K
- 功里金団 5K
- バブルボブル 35K
- スラップファイト 5K
- ピットシアイズ 3K
- ドクタートッペルの大冒険 5K
- マスターオブウエポン 8K
- 女三四郎 18K
- 究極タイガー 8K
- アラビアンマジック 15K
- ライトブリンガー 25K
- グリッドシーカー 22K
- レイフォース 28K
- リングレイジ 10K
- モータルコンバット 8K

F-2 マザーボード付
- プリルラ 48K
- メタルブラック 38K
- ガンフロンティア 35K
- ミズバク大冒険 10K
- キャメルトライ センサー付12K
- MJ-12・ダイノレックス各7K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 4K(大基板)

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん。クイズHQ。クイズ人生劇場 .ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
- ダライアス外伝 8K
- エレベーターActリターン 5K
- 逆鱗弾 5K
- 他、各種格安 F3マザー特価

テコ
- 空手道 10K
- カルノフ 15K
- ロボコップ・デスブレイド 各8K
- ダークシール 12K
- ワンダープラネット 8K
- アクトフェンサー 8K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ウルフファング 35K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッヂボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
- 五目ならべ(連珠) 5K

UPL
- シュトラール 10K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 8K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 12K
- アトミックロボキット 8K

テクモ
- 忍者龍剣伝 5K
- スーパーピンボールアクショ 5K
- シルクワーム 5K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K

ナムコ
- パックマニア 15K
- ロンパーズ 20K
- ブレイザー 20K
- メルヘンメイズ 25K
- 妖怪道中記 12K
- ワルキューレの伝説 38K
- リブルラブル 28K
- ギャプラス 28K
- ドラゴンバスター 38K
- コズモギャングザパズル 5K
- ドラゴンセイバー 35K
- ドルアーガの塔 38K
- アサルトパネル、+ロム付 58K
- ゼビウス 18K
- ディグダグ(許諾アタリ製) 8K
- ラリーX許諾MIDWAY 15K
- ギャラガ 15K
- ギャラクシアン(c) PⅢ 10K
- パックギャル 12K
- ホッピングマッピー 88K
- トイポップ 88K

新品(箱入)
- スラップショット 5K
- 四川省 Ⅱ 7K
- くっすんおよよ 5K
- 連珠貴族(五目並べ) 5K
- プレイガールⅡ 5K
- ※1のロムキット 付
- アースジョーカー 7K
- ロンロン 10K

ユニバーサル
- Mr.DoVSユニコーン 12K
- Mr.Do!ワイルドライド15K
- ジャンピングジャック 18K

その他
- サボテンボンバース 12K
- 五月陣線 8K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ボラックス・干支物語 各3K
- SDガンダム 2K
- スパイナルブレイカーズ 2K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K

その他
- ファイアーバード 18K
- クレージコング 12K
- 戦国エース 18K
- レッド UFO 25K
- アグレス・サダリ 各5K

一珍品・逸品一
- シルバーランド 38K
- パーディ 20K
- ポレンチ 28K
- スカイアーミー 58K
- Qバート 58K
- タイムアタッカー 15K (ブロックゲーム VR付)

麻雀 特定価格各種有り
パーティタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, 大霊界, 大予言, ねるとん神経団, 各1K 麻雀学園, 七次元の妖精, スーパーリアルP2, 各2K トリプルウォーズ, コミック劇場, クラブ90, サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 8K, スーパー0禁版 15K, SリアルⅢ10K, SリアルⅣ10K, SリアルV20K

大型筐体の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) EXT, ロム付 38K
- アフターバーナー Ⅱ セガ (a) 15K
- ギャラクシーフォースⅡ (a) 25KQ
- ストライクファイター セガ (a) 28KQ
- ウイニングラン91 ナムコ (a) 15KQ
- ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(a) 48KQ
- スターブレード ナムコ V21(a) 48KQ
- エアーコンバット ナムコ V21(a) 48KQ
- ソルバルウ ナムコ V21(a) 48KQ
- ナイトストライカー タイトー 38KQ
- ギャラクティックストーム 38KQ
- スーパーモナコGP セガ (a) 10K
- ウォーリァブレード(〃) タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
- Q印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
- (a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
- 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます (中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日 (祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。 SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

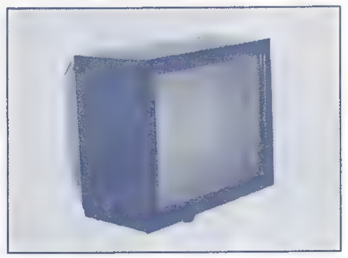
■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り
- ◇25インチ フラットスクエアブラウン管(東映、加賀)
- ◇15、20、24kHz両用
- ◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
- ◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇各種調整が全て外部より可能
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

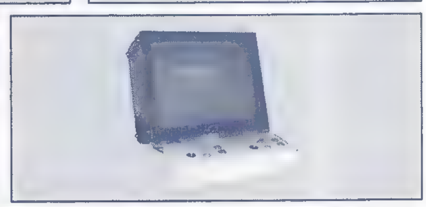
15THフェア特価 ¥68,000 (税、送料別)
(定価¥88,000 1年完全保証)

特典
M-25モニター+コンボAV Rタイプ=85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)
分割払いも利用できます。

M-25モニター
12回払 初回 ¥6,576
以降 ¥6,400×11回

M-25コンボセット
12回払 初回 ¥8,220
以降 ¥8,000×11回





驚異のシンクロ連射

新型 SUPER コンボAV 価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカーX2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセヘッドフォン接続可, 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子, VIDEO, RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置, コンティニューがとてもし易くなりました.



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストⅡ仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)………… ¥33,000

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間 PM1:00~PM7:00 定休日 日曜日 (祝祭日は営業しています)

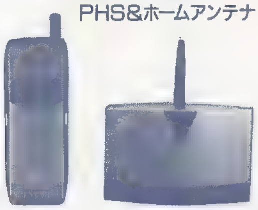
〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

電話で挑戦！3択ゲーム33（スリー スリー）

当たる！

◎遊びに！仕事に！差がつく
PHS&ホームアンテナ（12〜13問）



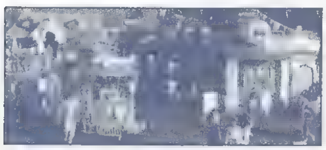
●NTTパーソナル パルディオ（12問）
●上記＋ホームアンテナ（13問）

◎お家がゲームセンターに
アーケードゲーム（14〜15問）



●バーチャファイター2　（15問）
●ストリートファイターZERO（14問）

◎ミッキーたちが待っている
1泊2日東京ディズニーランドへの旅（13〜14問）



●ペア　〔2名様〕（12問）
●ファミリー〔4名様〕（13問）

◎海外にだって行ける
各種商品券（11〜15問）



●JTB旅行券&全国デパート共通券
※各1万円券，5千円券，1千円券

◎爽快、本格派！ マウンテンバイク（14〜15問）



●パナソニック マウンテンキャットシリーズ 他

今スグ遊べる利用法

登録方法〈初回のみ〉

センターに電話して、あなたの電話番号と4桁の暗証番号を登録してください。

⇩

折り返しコンピュータから確認の電話がいきますので、4桁の暗証番号を入力してください。

⇩

登録完了

チャレンジ

後はお好きな時にセンターに電話して、登録した電話番号と暗証番号を入力後クイズに挑戦。

⇩

1〜5問目にチャレンジ（3ポイント引かれます）

⇩ クリア

6〜10問目にチャレンジ（1ポイント引かれます）

⇩ クリア

11問目にチャレンジ（1ポイント引かれます）

クリア

賞品獲得の場合
賞品獲得／希望賞品・お名前・住所・電話番号を録音してください。

継続挑戦の場合
12問目にチャレンジ（1ポイント引かれます）以降15問目まで同じ手順です。（各1問ごとに1ポイント引かれます）

★賞品獲得までは、連続して正解していただくことが必要となります。途中で不正解の場合は、再度1問目からスタートになります。

◎ゲームをクリアしてステキな賞品獲得!!

11問正解	12問正解	13問正解	14問正解	15問正解
10,000円	30,000円	50,000円	100,000円	300,000円

●上記商品券より獲得金額内でお選び下さい（何種類でもOK）、又は写真の商品でもOK。

◎ゲームダイヤル（24時間いつでも自動受付中）

東京	03(5992)2444	大阪	06(302)1411
仙台	022(711)5377	名古屋	052(483)3533
札幌	011(513)7588	福岡	092(474)7414

わからない時のお問い合わせ 03(5992)5575（平日10〜19時）

3択ゲーム33は、新しいシステムの電話による頭の体操です。あなたの実力次第で、いろいろな賞品を獲得することができます。また、ダイヤルQ²によるゲームと違い、ポイント制なので知らないうちに電話料がかかってしまうという心配もありません。ヒマな時やポッカリ空いた時、あなたにあった時間に楽しく遊んで賞品を獲得して下さい。

ゲーム内容

★全問三択式でジャンルは、芸能・音楽・スポーツ等、一般知識の範囲です。

例）次の中で体につけた時、下から2番目になるのはどれでしょう？
①はらまき　②はちまき　③えりまき

★1ポイント100円で、ご利用された分（50ポイント迄利用できます）の料金をお振込み下さい。（利用に必要なポイントは左記“チャレンジ”の通りです）
○利用料金は、ご利用後10日以内にお振込みください。
○会員登録は、最終ご利用日より1カ月間有効です。
○振込口座、ご使用ポイントは、ゲームご利用時に、案内されます。

★11問以上正解すると、もれなく全員に上記表の賞品をプレゼント！
○賞品獲得まで連続正解した場合にかかるポイントは11問で5P、12問で6Pという様になり、最高全問正解では9Pかかります。

★ご利用いただいた全員の中から（ご登録のみでもOK・無料）毎月抽選で、ステキな商品をプレゼントいたします。
（発表は、発送をもってかえさせていただきます。）
●18才未満のご利用は、お断りさせて頂きます。●賞品は利用料金の確認後5日以内に発送（全国無料）します。

株式会社AWA　クイズワールド事業部　東京都豊島区南大塚3−5　TEL03(5992)5575

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲーメストワールド編集部
ヒーローズアイランド係

住所	〒		
ふりがな 氏名		ペンネーム	
学年 職業		年齢	性別
TEL			
アーケードゲーム中最も好きな男性キャラ			

7月20日消印有効

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（7月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
アイランドムック係

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

ゲームヒーローたちのイラスト強化月間！ということで受けつけ期間が延長されたぞ。カッコイイヒーローたちの肖像を送ってくれよ！詳細はゲーメストワールドを見てね。

キリトリ線

ついに発動！アイランドムック計画!!とゆーことでイラスト・文章ネタなど何でも大募集するぞ。日頃の投稿で磨いた技を、この場に炸裂させるのだ!!! 締め切り延長したんでひとつヨロシク！ （締め切り 7月31日必着）

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月 日	達成
面 数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

情報満載!!

STORM BLADE

～ストーム　ブレード～

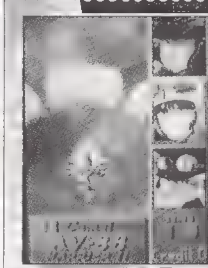
さまざまなデータが集まってきたので
もうウハウハ！

©1996 VISCO CORPORATION

担当：MVP
協力：ズーネー

そろそろ出回ってるころだと思うが、今回はランダム3面のうちの残りの2面を一気に攻略だ。

以前に機体はじじい（零戦）と書いたが、とりあえずどの機体でもあまり変わらない。パーフェクトを狙うのならキャメルがいいだろう。それでは早速攻略開始！



パーフェクトを狙うのならキャメルだ。

アメリカステージ

夜景が美しい、夜の都市上空での戦闘となるアメリカ面。都市上空というだけあって出現する敵はすべて航空機である。

堅い敵もそんなに出ないし航空機なので、すべて1発で倒せるため、この面はかなりやさしい面であろう。

キャリアに注意

中盤で左右から少し大きめの航空機が出てきたら注意しよう。こいつらは倒せばアイテムを出すいい奴なのだが弾を撃ってくるのだ。

まずは左右どちらかをずっとはりついて速攻で片づけてしまおう。

もう1機からはまず、
①自分を狙った連射弾
②5WAY
というように弾を撃ってくる。少しずつ避けていけば自然に壊れているだろう。

ほかに注意することと言えば、パーフェクトを狙うあまり自分から突っ込むなということ。画面の下のほうで安全にいったほうがいいだろう。

あとはもうボス戦だけだ。

ボス B-2 ステルス戦闘機

このボスは大きく3段階ある。段階別に詳しく見ていこう。

〈第1段階〉

この段階は翼が両方とも残っているときのもの。

攻撃法は4つで、
①翼からばらまき弾
②中央から7WAY
③翼から壊せる弾（黄色）
④翼から3WAY
となっている。

まずは左右どちらかの翼に集中してダメージを与えていこう。ばらまき弾がきたら、まず下にさがりそして本体の中央あたりまで動いて上に行く。

で、ばらまき弾を避けたら先ほどダメージを与えた翼の下のほうに斜めに移動すると次の7WAYが避けやすい。これでだいたい片側の翼は破壊できるだろう。

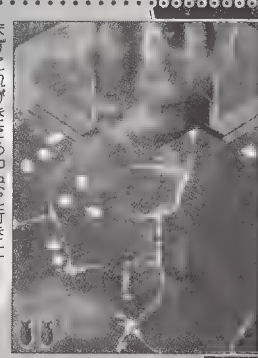
もし撃ち込みが足りずに破壊できなかったとしても次は壊せる弾なので問題ないと思う。



まず片方を速攻…。



そしてゆっくりもう一方を破壊



まずこれがきたら中央に行き上にいく。



こんな感じでよけて再び左下へ行くのだ。

〈第2段階〉

これは翼をどちらか一方、もしくは中央にある程度ダメージがいった場合のことである。

攻撃法を見ると、
①3、4、5WAY
②翼からばらまき（根元から）
③ピンクの壊せる弾
④連なった4WAYの弾
⑤放射状にばらまき
となっており、①の攻撃の避け方が少しずつ左右に動いていくというの以外は見てからラインを合わせていけば十分である。

その間には翼はすでに壊れていることであろう。

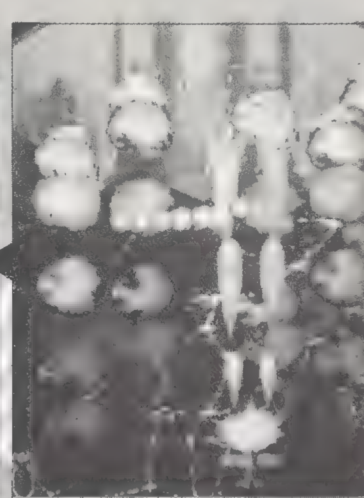
〈第3段階〉

両方の翼を壊したらいよいよ最終段階だ。

この段階の攻撃法というのは今までのものの組み合わせにだんだん広がってくる扇状の弾というものが1つ入った



そして少しずつ移動していけばOK。

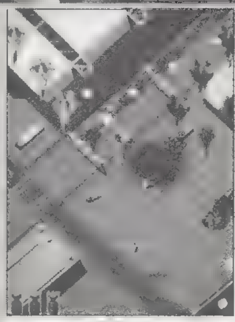


この弾はなくべく引きつけつつよけていく。

だけである。
一番避けにくいと思われるのは扇状→翼からばらまき、という連携で、これは無理に切り返そうとせずにどちらか一方向に少しずつ動いていくようにすればいいだろう。

扇状の弾を少し引きつけて避ける感じに誘導するとよい。

ロシアステージ

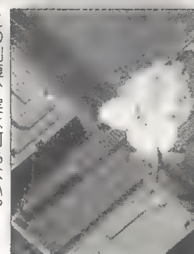


この戦闘機群がパーフェクトを逃しやすい。

巨大戦艦が待ちうける占拠された軍港が舞台のロシア面。はっきり言って死ぬ要素がどこにもないだろう。
パーフェクトを狙う場合やっかいなのが高速で飛来する戦闘機群×2であろう。
この戦闘機群はだんだん左右に広がるのでなかなかすべて撃ち落とすのは難しい。出現場所を覚えて左右に大きく動くようにしよう。

道中で気になるアイツ

一番最初に列車が斜めに走ってくる。なにやら怪しげな列車であるが、実は何もなかった。



この列車、実は何もない。

あとは気にするところはないだろう。ボスが動き始めてから戦闘機が3機ずつ飛来してきて最後にこれが5機になる。これを始末したら右上に行こう。

ボス戦艦アイオワ

右上に行っておくと最初にいきなり主砲に重なれる。そして一気に破壊してしまおう。
主砲を破壊したらあとはほかのパーツをどんどん壊していきたい。
再び主砲×2が見えてきたら撃ち込みはやめて一気に右まで行ってしまおう。主砲の弾はデカイのでよけにくいから正面でよけようとするのはやめておこう。
主砲×2を倒したらメインディッシュの艦橋との戦闘だ。
艦橋の周りには、
①8方向に細い弾を撃つ
②2つ1組の自分を狙った弾
③ミサイル砲台
が主である。
個々のパーツを1個ずつちゃんと破壊していけば死ぬ確率も減ってくるぞ。
中央のコアからは、
①3WAY+4WAY×3
②円上に細い弾
④①の後にばらまき弾
となっている。
一番死にやすいのが④のばらまき弾であろう。なるべく下で横移動して撃ち込んでいけばOKだ。
①はちょいちょいでOKだ。ばらまき弾さえちゃんとよけられればこの面にもはや何の用もない。



右上に行っておいて主砲に重なりつつ移動。



この弾がいや。大きくよけよう。



ここらへんでもう右に行こう。
つきあうと逃げ場がなくなるぞ。

各種情報

最後にいろいろな情報があるので、参考にしてほしい。
このほかに別に隠すつもりはないが、Bボタンを押しながらスタート（キャラを選んでAボタン）すると連射になったりする。
あと自機の当たり判定は見た目のグラフィックのとおりである。気をつけよう。
そのほかのことは表を見てくれ。この攻撃力の表を見て自機を決めてみてもいいだろう。



実はBを押しながらAで自機を決めると連射になるぞ。

●メインショットのパワー(1発の威力)

	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
ラッキー	19	15	13	10
アレックス	32	24	20	18
キャメル	25	13	9	8
カミカゼ	19	15	13	12

●自機の移動速度

	縦	横
ラッキー	3	3
アレックス	3	2.6
キャメル	2.6	2.6
カミカゼ	2.2	3

得点計算法

敵ショットダウン数×100点
+
ボンバー持ち越し数×3000点
×
面数(1～12面)
=
得点

※パーフェクトを取ると　10000×面数がさらに足される
※残機ボーナス　1機　10万点

●ボムのパワー

ラッキー	アレックス	キャメル	カミカゼ
11	14	10	護衛機 2 本体ショット 2 特攻 24

●サブウェポンのパワー

ラッキー	アレックス	キャメル	カミカゼ
1発 32	1/60秒毎に2	1発 28	1発 2

ソフトショップ★マリオからマニアの諸君へ

★お申し込み方法:現金書留、または代金引換システムで

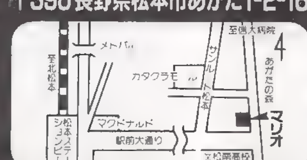
ストリートファイターZEROII(サブ)	95,000	ロックマンザパワーバトル	10,000	アクトフェンサー	5,000	ヘビーユニット	3,000	ネビュラスレイ	25,000
ストリートファイターZERO(サブ)	11,000	アルゴスの戦士	17,000	クイズクレヨンしんちゃん	2,000	スタジアムヒーロー	3,000	グレイトソードマン	20,000
マーヴルスーパーヒーローズ(サブ)	28,000	サプライズアタック	5,000	剣豪	8,000	WWFレッスルフェスト	3,000	ガンバード	28,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(サブ)	85,000	R-TYPE	15,000	F1グランプリ	3,000	コブラコマンド	5,000	麻雀ギル10連発	7,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ(サブ)	32,000	R-TYPE LEO	12,000	ロードランナーIII	17,000	名人戦	5,000	ドッグファイト	18,000
エイリアンVSプレデター(サブ)	32,000	ソニックウイングス	7,000	ロードランナーIV	17,000	戦国エース	22,000	1942	11,000
ヴァンパイアハンター(サブ)	15,000	影の伝説	14,000	ワードナの森	5,000	エクセリオン	8,000	64番街	10,000
サイバーボッツ(サブ)	28,000	スーパー上海	12,000	サーカスチャーリー	9,000	ダークシール	10,000	グラディウスII	35,000
X-MEN(サブ)	18,000	黄金の城	24,000	キック&ラン	5,000	未来忍者	32,000	ビジランテ	5,000
19XX(サブ)	79,000	スーパーワースタ'95	7,000	スターフォース	19,000	メタルブラック	49,000	少林寺への道	10,000
ヴァンパイア(サブ)	9,000	ウルトラマン	2,000	出世大相撲	12,000	ツインイーグル	10,000	熟答クイズチャンピオン	5,000
ブラックドラゴン	12,000	グリッドシーカー	23,000	タイガーヘリ	8,000	ガルディア	10,000	ゆうゆのクイズでGO!GO!	12,000
ナイツオブザラウンド	10,000	新入社員とおる君	8,000	リターンオブザインベーダーズ	12,000	スーパー㊙版	15,000		
バルガス	7,000	モモコ120%	24,000	レイフォース	42,000	フラワー	9,000		
虎への道	7,000	究極のオセロ	5,000	ルート16	25,000	スラップファイト	9,000		

水曜日　定休日

★PC9801、9821ソフトの販売・買い取りも扱っております



営業時間
AM11:00～PM8:00
TEL・FAX共用
0263-36-5536
〒390 長野県松本市あがた1-2-16



ハイスピードコースのSERROW VALLEY CIRCUITを走る!

ACE DRIVER VICTORY LAP

エースドライバー　ビクトリーラップ

TM©㈱ナムコ

覚えやすいコース。ある程度走れるようになったらアタック開始だ!

担当：するする

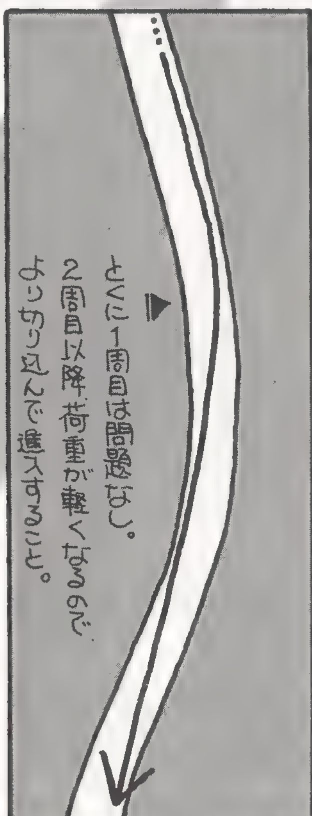
ハイスピードコース!! SEROW VALLEY CIRCUIT

コース長4.335km
最大高低差81.60m

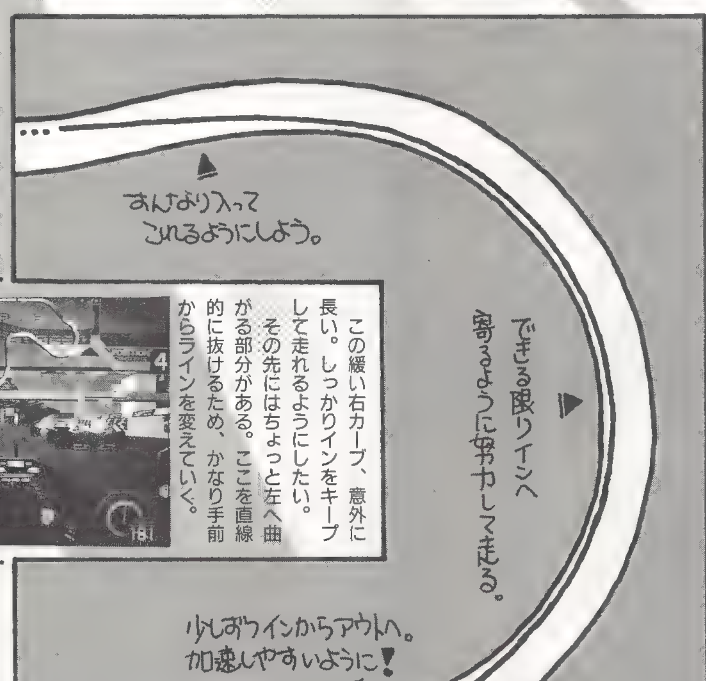
いよいよ本格的にコースを走ることになる。まず基本としてビギナーのマシンでしっかり走ることから始めよう。あわてずゆっくり、長い目で見て上手になろう!
では始めましょう。

できるだけ直線的に走ること

スタートからだが、このゲームの特徴でもある微妙なコントロールの難しさが出る。当たり前なのだが、アクセルはベタ踏みにするのではなく、レッドゾーン手前に針を合わせ、スタートで少しずつ踏んでいく。しっかりグリップさせるため、一気に全開にしないことが重要だ。このとき、ハンドルは真っすぐにしておくこと。非常に不安定な状態にあるため、少しでも入力されているとノーコントロール状態に入ってしまうのだ。



スタートしてどんどん加速!1つ目の緩い右カーブへ。
少しずつアウトからインへラインを変えていく。加速が鈍くならないように注意する。

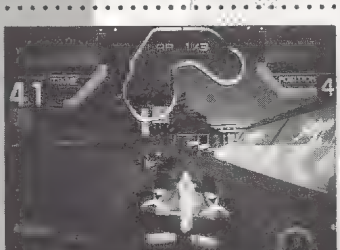


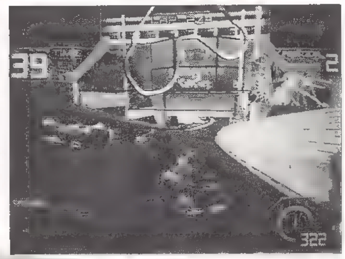
この緩い右カーブ、意外に長い。しっかりインをキープして走れるようにしたい。
その先にはちょっと左へ曲がる部分がある。ここを直線的に抜けるため、かなり手前からラインを変えていく。



だが、その次の右ロングカーブへの進入を考え、やや左寄りにラインを取る。これにより、右ロングカーブをミドルから入れるようにする。

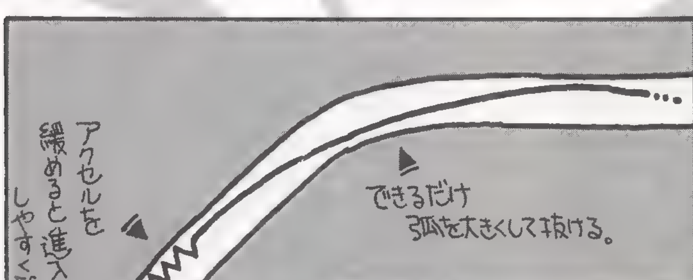
右ロングカーブは非常に大きい弧を持つカーブなので、コントロールミスをしない限り、まず問題なくインをキープして走ることができる。
このロングカーブ、その長さからインの突き方次第で大きくタイムに影響してくる。
なおバンクカーブのこのカーブ、アウト側を走っても、インより速くは走れない。





右ロングカーブの出口で注意することが一つ。それはこの出口からその先のストレートにかけて少しずつ登り坂になっているという点だ。

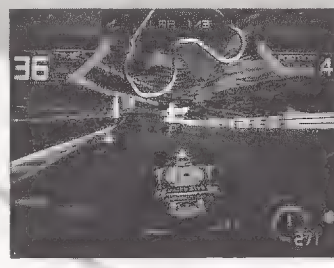
登り坂になっているということは、そう、スピードが落ちるということ。タイムを少しでも上げたいならここで減速になるようなコントロールは少しでも避けたい。



となればここですることは、右ロングカーブの出口で、早めにハンドルを戻すことで直線的に走らせ、加速しやすくしてやる。

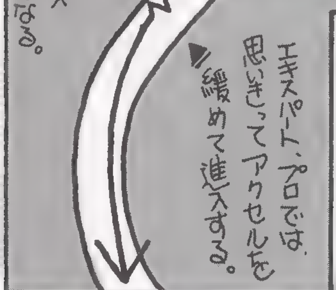
このときのライン取りは、ロングカーブのインから少しずつ離れて少しずつアウトへ。

その先のストレートの左寄りに抜けていく感じだ。



短いストレートでは、次の左カーブの進入に備え、少しずつ右寄りにラインを変えていく。そして左カーブ進入前に、いっぱいまで右に寄っておけるようにしておく。

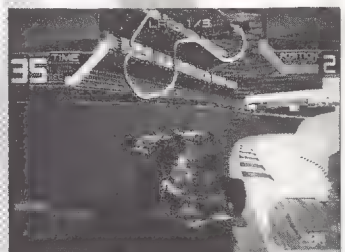
そこからできるだけ大きな弧を描きつつインを抜けていく。だがその後半でねばりすぎると次のきつい左カーブの進入に対応できなくなるので、クリッピングポイントを少し手前にしておくほうがいい。早めにアウトへ出ること。





そしてきつい左カーブへ。このカーブはさすがに減速が必要（しっかり大きな弧を描ければ話は別。慣れれば全開走行も可能）。

しっかりしたハンドリングができるようになるまでは、進入前に少しアクセルを緩めておくようにする。これなら多少ミスがあってもコントロールの修正が可能だ。そこから少しずつスピードを上げる。



ビギナーのマシンでは将来全開走行も可能だが、エキスパートやプロレベルでは、より多くの減速が必要になる。アクセルを半分ぐらいまで緩めるレベルまでだ。

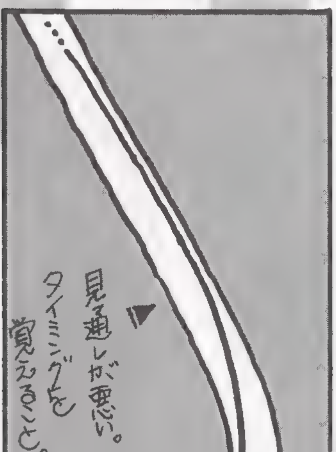
だがこれでもまだ安心はできない。ビギナーよりも高いスピードで進入するわけだから、当然、減速を始めるポイントが変わってくる。より手前になるぞー



こういった減速が必要なカーブは、定石ではあるが、早めに減速し、しっかりインを走り、後半加速しながら（安定した状態になっているため）カーブを脱出していく。

いわゆるスローインファストアウトだ。

危険な部分はカーブの前半で処理してしまい、あとは安定した中でマシンをコントロールできるテクニックである。



このきついカーブを無事に抜けられる、安定して抜けられるようになるには、それなりのプレイ回数と努力を要するだろう。

さてそのきつい左カーブを抜けると、緩く少し長めの右カーブが待っている。

ここは何の問題もなくインをキープして走ることができる（はずだー）。

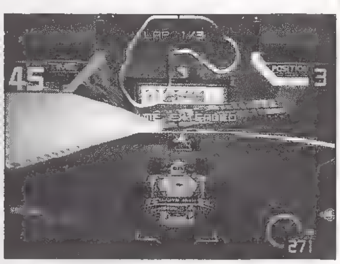
ここを少しでも速く走るならば、手前のきつい左カーブからのライン取りを考えていく。そのラインとはカーブを抜けてアウトにふくらんだところからラインを変えず、そのまま右寄りを走り、そのまま緩い右カーブのインを走っていくものだ。

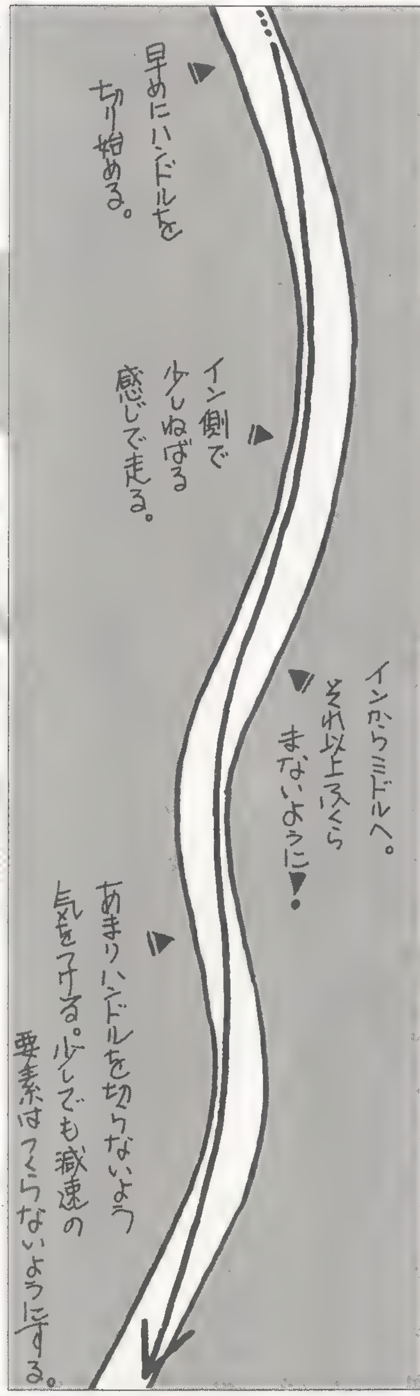
少しでも高いスピードでと考えると、一度左にラインを変えてからと考えるが、ここでそれをやってしまうとそのときのハンドル操作で減速が生じてしまうのだ。

ここではそれを嫌い、そのまま右寄りを走り、加速させることを選んでみた。

緩い右カーブをしっかりインをキープして走ったら、その出口では少しずつアウトへふくらんでいき、次の右カーブの進入のためのラインへ変えていく。

さすがに次の右カーブは少しきついため、インからでは減速しすぎてしまう。少しで





も高いスピードで走り抜けるために、弧を大きくする。

ここで注意したいことは、先が見えないこと。このことで弱気にならないことが重要。



見通しが悪いと思いきりも悪くなるので、ここも何回も走る中で、勇気とベストの切り込むタイミングをモノにすることが必要だ。

このカーブを抜けるとコースも終盤へ。

まず現れるカーブは、緩めの右カーブ。これは難なくクリアが可能。だがそれはこのカーブを単体で考えたときのこと。このカーブの先には、左、右と曲がるシケインが待っているのだ。

シケインの走り抜け方は難しいことは誰もが知っていること。となれば、その前にあるカーブの重要さはよくわかるはずだ。

いつものカーブよりも緊張感を高めて進入、抜けることがこのカーブに要求される。

さてその右カーブの走り方だが、基本はアウト＝イン＝アウト。少しでも速く走るためだ。これにシケインの進入のための準備を加える。



進入、そしてインキープまではOK。インからアウトへ抜けるときのライン取りが重要になってくる。

ここで考えるのは、シケインの進入角度だ。

少しでも速くシケインを抜けるために設定されるラインは図にあるように、直線的なラインとなる。

そのラインを前に戻っていくと、手前の右カーブの出口は、アウトではなく、ミドルになっていることがわかるはずだ。これが重要！

もし右カーブをイン寄りで（強引だが）抜けてくると、シケインの1つ目をアウトから入れるという利点が生まれるが、これだと1つ目のインに入るために少し多めに左へハンドルを切らなければならない。多く切り込むということは減速につながる。これは絶対に避けたいところ。そのためにミドルに抜けるのだ。

そこからならあまりハンドルを切らずしてシケインの1つ目、そして2つ目へ抜けていくことができる。これで少し楽にもなるしね。



右カーブからシケインを抜けるまでのスピードは全開のまま。これはビギナーだけでなく、エキスパート、プロレベルでも同じだ。だがそれが可能になるまでは少々慣れて



時間がかかるかもしれないね。1回1回のプレイを無駄にしないようにしてほしい。

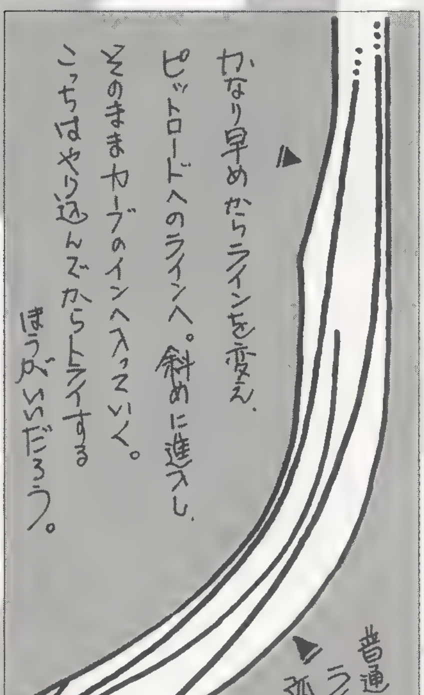
シケインを抜けるとちょっとしたストレートへ。

ここで体勢を直し、最後の右カーブへ。

最後の右カーブ、少しきつめだが、全開で抜けなくてはないカーブ。カーブを抜けていく基本、アウト＝イン＝アウトを実践し、ここをクリアしていく。

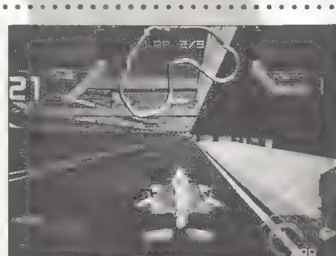
ここを抜ければメインのストレート。ガンガン加速していきたい。そして2周目へ！

2周目に入って気をつける点は、1つ目のカーブの進入速度が高くなること。少しきつめに切り込んでいくといい。



ビギナーならそのくらいの対応で済むが、エキスパート、プロレベルになると、より高いスピードになる。となればもっと緊張感は高まる。

スピードが高いのと、少し下っているためかハンドルが効きにくい。これに対応するべく、少し早めにマシンをインに向けるようにする。グリップ力が弱いことに十分に気をつけて切り込むこと。



さておまけとして、最終コーナーから1つ目のコーナーまでの違う走り方を載せよう。

それは、最終コーナーでピットに入り、ピットレーンを走り抜け、1つ目のコーナーの前に出るテクだ。幅が制限されているので難しいが、ぜひトライしてもらいたい。

いよいよ終盤、気合いれていこう

Bubble Memories

バブルメモリーズ

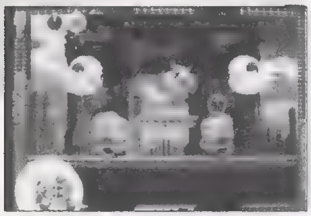
ボスもザコも超強力だ。

担当 DAN

さていよいよ41面からの攻略に入るのだが、本格的に難しくなってくる。特に60面のボス、たるピーは1、2を争うほどの強さだ。敵の動き、攻撃を知ることが上達の近道だ。

41面

デカざこだらけ、デカぷるぷるにデカによろぴー、デカぜんちゃんがそれぞれ2匹ずつだ。まずはスタート地点で待って、デカぷるぷるを2匹かぶりつこう。続いてジャンプで、デカぜんちゃん、デカにょろぴーにかぶりつく。残りは水の中に入って処理しよう。


あわてずさわがずかぶりつき。

42面

なんとデカあっくんPOPが10匹だ。とにかく2段ジャンプなり、アワ乗りジャンプなりで安全地帯へ待避しよう。あとは攻撃アイテムを待つのみ。攻撃アイテムが出なければ落ちないように右上のファイヤーバブルを割ればよい。


とりあえず登れれば安心。右上に移動するときには落ちないように。

43面

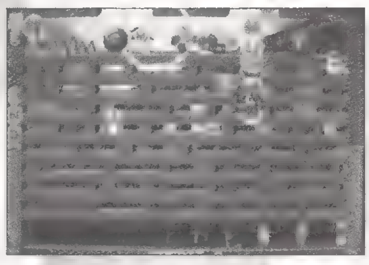
こんちゃん2匹、もんすた2号4匹、どらこりん1匹。


でかアワに入れちゃえば安心。

まずは上に泳いで、もんすた2号2匹とこんちゃんをでかアワに入れよう。次にどらこりん、こんちゃんと入れて割ってしまおう。残りのもんすたは動きに気を付けて、通気孔のあたりで待ちかまえて倒そう。

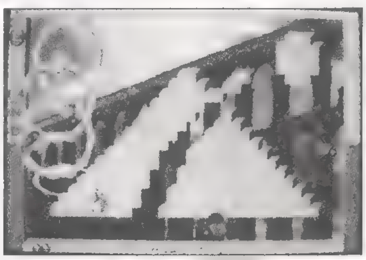
44面

どらんくとあっくんPOP、はんじゃあが2匹ずつ、ひでごんす、ぜんちゃん、まいた、いんべーだぁが各1匹ずつだ。まずはでかアワではんじゃあや、あっくんPOPらをどんどん上にあげてしまおう。そのほかの敵も徐々に上に誘ったら、上にたまったファイヤーバブルを連鎖割りして倒そう。


でかアワをためとけば連鎖割りしやすいよ。

45面

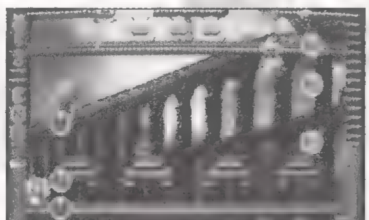
レイスが6匹。レイスはフエアリーランドから移住してきた幽霊で壁を貫通する魔法を3方向に出してくる。
まず左にくる敵を1匹ずつでかアワに入れ、右からくるのを同じくでかアワに入れる。


けっこうスピードが速いが落ち着いてやれば大丈夫。

残った敵も魔法に注意してでかアワに入れよう。アワの寿命は長めなので落ち着いて。ラウンドクリアフードは板チョコが出てくるよ。

46面

ゆっぴー1匹といんべーだぁ8匹だ。
まずは1段上がって壁に向かってでかアワをポン!続けて下からのメロディバブルを割りまくろう。いんべーだぁの光線はスピードが速いので要注意だ。


シューティング面?

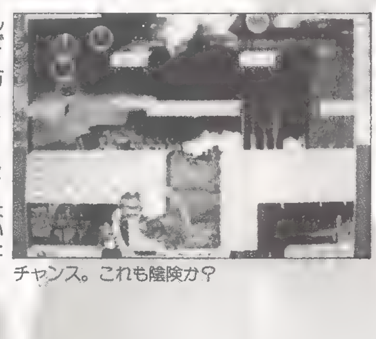
47面

でかぷるぷる6匹だ。
写真のように安地に入ってでかぷるぷるが近づいてきたときにでかアワを発射すれば勝手に死んでくれるのだ。楽勝です、ハイ。


必殺陰険作戦だ。

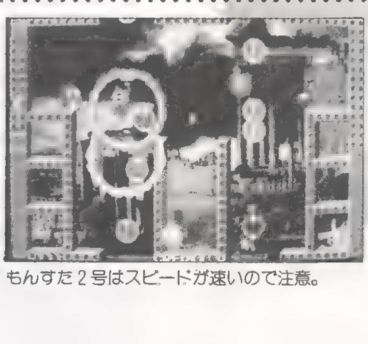
48面

どらこりん1匹、ひでごんすが6匹。
敵全員が溝に入るまで待ち、写真位置からでかアワでくるんで6万4000×2はいただきだ。


チャンス。これも陰険か?

49面

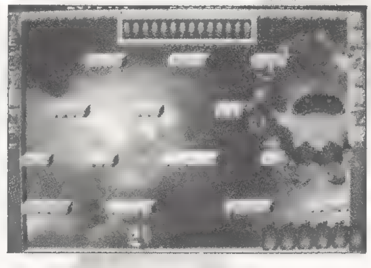
けるちゃんともんすた2号が2匹ずつ、こんちゃんが4匹。
もんすた、ぷるぷるをアワに入れ、早めに処理する。アワを割るときは特にもう一方のもんすたに注意しよう。
残りはなるべく左右どちらかの上で待ちぶせしたほうがよさそうだ。


もんすた2号はスピードが速いので注意。

50面

50面のルームガーダー、まいたピ。回転しながらはね回り、ジャンプ移動中に止まると16方向に武器を投げる。
ドラッグを取ったらボスが右に跳ねるのを待ち、止まっ

たら、ボスの下からでかアワをはきながら左へ歩いてでかい火を下へ落とす。次に中央にジャンプしてくるので、左へよけ、左にジャンプしてきたときにボス下から右へ歩きながらでかアワをはいてでかい火を落としておく。あとはその繰り返しで倒せるぞ。


自分で落とした火に焼かれないように。


うまくずれば1回の火で2回当たることも。

51面

あっくんPOP、はんじゃあ、ゆっぴーが各2匹ずつ。まずは落ちてくるあっくん2匹を処理しよう。続いて左側のはんじゃあ。次に2段ジャンプをうまく使ってBのほうからうまく中に入ろう。ゆっぴー2匹と残りのはんじゃあを倒してクリアだ。

ラウンドクリアフードはバブルンがでるぞ。アワはいっぱいはいておこう。

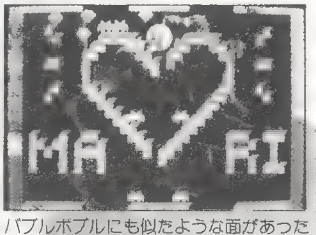

いんべーだぁの光線もよく見て。

52面

はんじゃあが2匹、もんすた2号が5匹。

この面は特殊で、ハリーアップになる時間が非常に早いのだ。通常、アイテムが出る前にハリーアップになってしまうので、水晶玉の効力がなければアイテムは出現しない。

あせらずにウォーターバブルを上から流してやろう。はんじゃあの弾には要注意だ。



バブルボブルにも似たような面があったね。

もちろんすかるがでてくる時間も早めだぞ。

ラウンドクリアフードは20点インベーダーだ。51面～59面は点数をあわせていなくてもラウンドクリアフードがでるのだ。

53面

レイス2匹、けるちゃん1匹、もんすた2号が5匹だ。

まずは中央に並んでいるけるちゃん、もんすたをでかアワで一網打尽にして、残りのレイスは魔法に注意しながらじっくり処理しよう。

ラウンドクリアフードはニュージーランドストーリーのティキだ。


とりあえず処理。

54面

けるちゃん10匹の面。


アワが上下に分かれるときがあるから気をつけよう。

写真の位置からでかアワで次々とけるちゃんをくるんでいく。全部アワに入れたら、でかアワがつながったところで一気に割って51万2000×2だ。

ラウンドクリアフードはダライアスのシルバーホーク。

55面

レイスが7匹。

でかアワでまずレイス4匹を入れてしまう。残りのレイスも左側で待ちぶせしてでかアワに。6万4000×2だ。余裕のある人は3倍も狙ってみよう。

ラウンドクリアフードはミズバク大冒険のヒポポだ。


遠距離キャンディーがあれば有利だ。

56面

まいたが10匹。

落ちてくるまいた2匹を処理したら、アワ乗りジャンプで上にいき、まいたを上に誘う。



岩は端までこないから安心してくれ。

左右から落ちてくるまいたをでかアワに入れ、上でかたまったところで12万8000×2を取ろう。

ラウンドクリアフードはエレベーターアクションのギャングだ。

57面

いんべーだぁ、まいた、ぜんちゃん、ぷるぷる、あっくんPOP、ばねぼう、もんすた2号、ひでごんす、どらんくがそれぞれ1匹ずつ。

素早く右側にいってもんすた、ばねぼう、ひでごんす、どらんくをでかアワでくるんで即割る。ふりむいてまいたをアワに入れてしまおう。とりあえず攻撃してくる敵を早めに処理してしまえばあとは安心だ。

ラウンドクリアフードはフェアリーランドストーリーのトレミー。

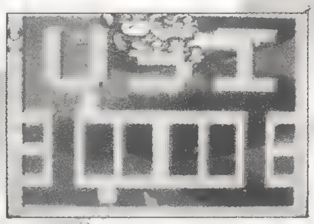

とりあえず数を減らすことが先決だ。

58面

ひでごんすが6匹。

中央下のひでごんすを2匹まずはでかアワで倒す。左右から落ちてくるのを倒したら、下で待ちぶせしていよう。

ラウンドクリアフードはべんべろべぇのダミちゃん。

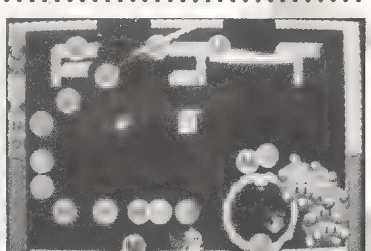

なつかしのダミちゃん知ってる人をどのくらいいるのか?

59面

はんじゃあ1匹、デカぷるぷるが6匹。

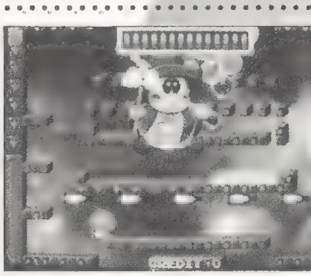
まずは、はんじゃあをアワに入れたら、デカぷるぷるをかぶりつきで倒していく。

ラウンドクリアフードは奇怪界の小夜ちゃんだ。


かぶりつくとき頭をぶつけないように。

60面

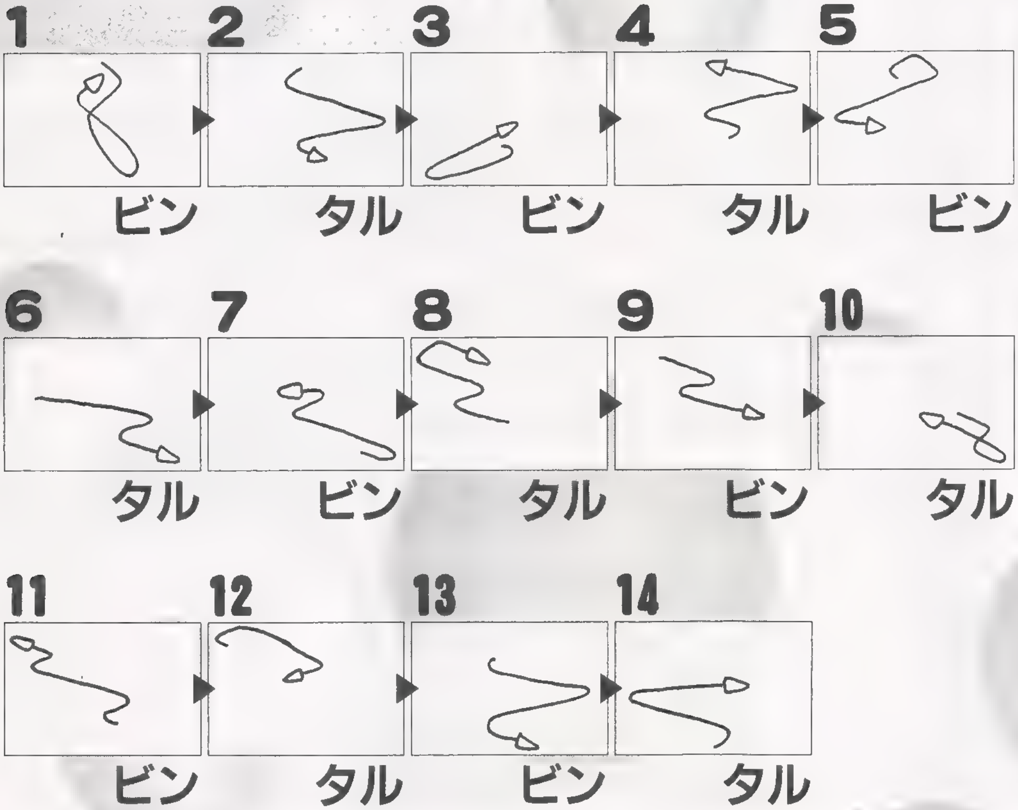
60面のルームガーダーは、たるぴー。斜めの動きで四方の壁にバウンドしながら、左右にゆらゆらと揺れて動く。攻撃はビンとタルの攻撃をくり返す。ビンはプレイヤーを狙わずに並んで落ちてくる。タルはプレイヤーの頭上にかたまってふってくる。タルは1回だけ床にバウンドして、その後はそのまま落下する。


ビンはこんな感じにふってくる。

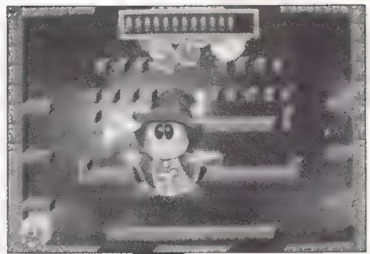
使用ドラッグはウォーターなのでダメージを与えるのも難しいぞ。

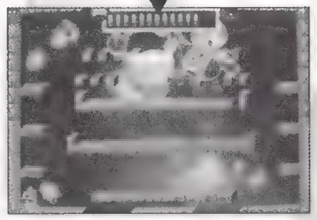
まずはボスの動きを表した図を見てほしい。線で表したように動き、矢印の所で止まってビンまたは、タルをふらしてくる。14回までの攻撃を書いておいたので自分なりのパターンを作ってほしい。ま

60面ボス タルピーの動き



タルが来る前に端にセット。





タルが来たあ――。



落ち着いて処理。

たタルのよけ方については写真のように端に誘導してやる……とうまくよけられるぞ。左右どちらでも通用するはずだ。

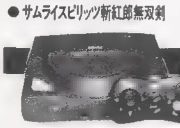
SNK正規代理店
TVゲーム専門店
一休さん

通信販売 オール新品
☎052-482-3093
〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
受付時間／11:00～21:00

ネオジオ
- ネオジオ本体 ¥21,800
- 龍虎の拳外伝 ¥26,800
- メタルスラッグ ¥23,800
- オーバートップ ¥23,800
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 予約受付中
- ニンジャマスターズ ¥26,800
- 神凰拳(7月末発売) ¥26,800
- サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ¥7,980
- ギャラクシーファイト ¥5,980
- 真・サムライスピリッツ ¥1,980

中古コーナー
- ネオジオCD本体 ¥14,800
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ¥12,800
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ¥5,980
- 餓狼伝説スペシャル ¥1,980
- コントローラープロ ¥1,980

ネオジオ・CD



- ネオジオ CDZ ¥39,800
- ネオジオCD ¥19,800
- 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 予約受付中
- 龍虎の拳外伝(限定版) ¥7,480
- 龍虎の拳外伝 ¥6,480
- リアルバウト餓狼伝説 ¥6,980
- ステークスウィナー ¥6,240
- サムライ斬紅郎 ¥6,980
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ¥6,240
- ビッグトーナメントゴルフ ¥6,240
- マジカルドロップ2 ¥5,440

パーツ(ネオジオ・ネオジオCD共通)
- ファイティングスティックNEOII ¥4,980
- コントローラープロ ¥3,480
- X NEO-1 ¥6,980
- X RGB-1 ¥24,800

(SF・PS・SSにも使えます)

ネオジオCDソフト大激安!

オール ¥980
●ベースボールスターズ・プロフェッショナル ●ファイターズ ヒストリーダイナマイト ●サイバーリップ ●サッカーブロール ●ラギ ●ミューテイション ネイション ●2020年スーパーベースボール ●パワースパイクスII ●トッププレイヤーズゴルフ ●風雲黙示録 ●サムライスピリッツ ●ネオジオCDスペシャル ●餓狼伝説3

オール ¥1,980
●ワールドヒーローズ2 JET ●ビューポイント ●ジョイジョイキッド ●得点王 ●得点王2 ●戦国伝承 ●ダンクドリーム

オール ¥2,980
●戦国伝承2 ●得点王3 ●痛快ガンガン行進曲

オール ¥3,980
●ギャラクシーファイト ●ソニックウイングス3 ●押しだしジントリック

おすすめソフトコーナー

SS
- ナイツ ¥5,220
- ラングリッサーIII(SPパッケージ) ¥5,580
- サターンボンバーマン ¥6,120
- デカスリート ¥5,220
- パズルボブル2X ¥5,220
- ゲームウェア2号 ¥1,980
- スペースハリアー(ミッションスティック付) TEL

PS
- ストリートファイターゼロ2 ¥5,800
- マクロスデジタルミッション VF-X ¥6,800
- トータル NBA ¥5,800
- アクアノートの休日(メモリーオブ～) ¥5,800
- トワイライトシンドローム究明編 ¥5,800
- エンジェルグラフィティ 限定版 ¥8,800

PSをRGBディスプレイで美しく楽しめる秘密兵器
- チョーきれいだね ¥19,800

N64
- スーパーマリオ64 TEL
- パイロットウイングス64 TEL
- 最強羽生将棋 TEL

PC-FX
- 天地無用!魎皇鬼FX ¥7,480
- 女神天国II ¥6,630

SCD
- GO!GO!バディーチャンス ¥5,980
- 天外魔境ジライヤ ¥980
- スチームハーツ ¥6,800

ハード
- ニンテンドウ64 TEL
- セガサターン ¥19,800
- プレイステーション ¥19,800
- PC-FX ¥29,800
- DUO-R ¥11,800
- サテラビュー ¥17,476
- 3DO リアルFZ-10 ¥14,800

新製品
これからはゲームを創る時代! お手持ちのPC98につなぐだけでオリジナルゲームの開発OK。PC-FXの全ソフトもそのまま遊べます。
NEC ゲームアクセラレーターボード
PC-FXGA ¥48,000
GMAKER スタータキット ¥19,800
➡2点セット特別価格 ¥45,800

レーザー・アクティブ
- NECレーザーアクティブ (LD-ROM² パック付) 合計定価¥128,800 ➡ ¥36,800
- レーザーアクティブ+ダブルパック 合計定価¥167,800 ➡ ¥49,800

(対応ソフト ¥1,980～)

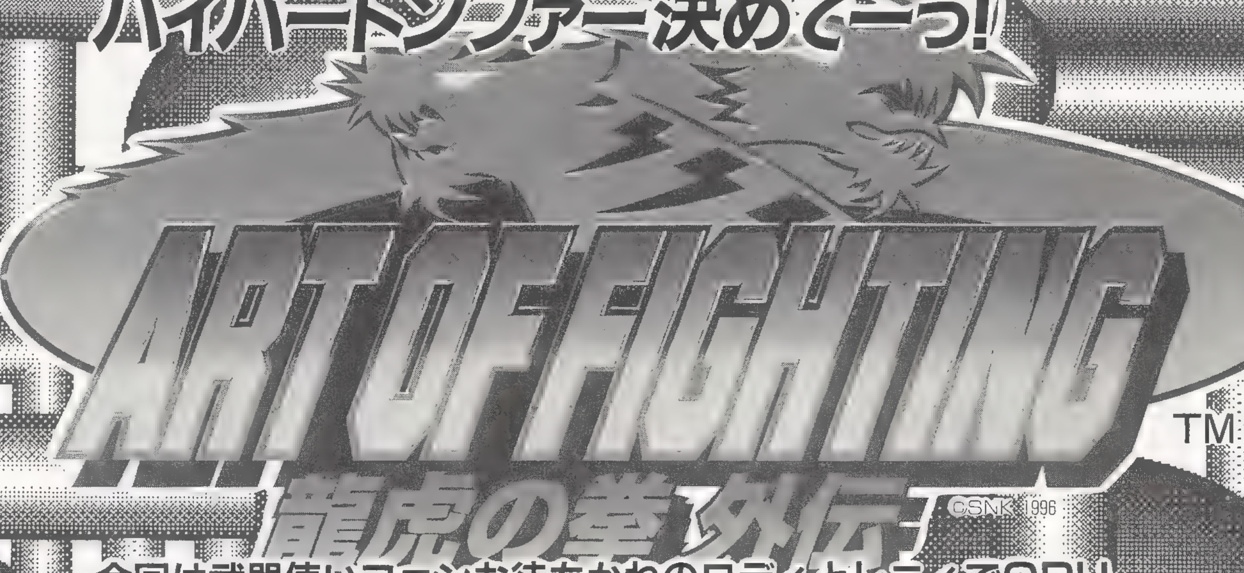
LD-ROM² 対応
●ヴァジュラ ●3Dミュージアム ●クイズエコノザウルス ●悪魔の審判 ●マンハッタンレクイエム

MEGA-LD対応
●I WILL ●ピラミッドパトロール ●グレートピラミッド ●ロケットコースター ●ザッピング殺意

お近くの方は一休さん直営店へ
- 名古屋市北区/大曽根店 ☎052-915-8842
- 名古屋市昭和区/御器所店 ☎052-841-6286
- 名古屋市南区/南 区 店 ☎052-824-0054
- 三重県桑名市/桑名サティ内3F ビルフェロー ☎0594-24-5574
- 富山県高岡市/高岡サティ内1F ビルフェロー ☎0766-21-6900
- 大阪府高槻市/南高槻サティ内 ビルフェロー (6月下旬オープン予定)
- 愛知県豊田市/豊田サティ内3F ビルフェロー ☎0565-33-3061

注
- 販売価格は変更する場合がありますのでTELにてご確認ください。
- 商品発送後のキャンセルは往復の料金をいただきます。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。
- 送料・代引手数料及び消費税は別途お申し受けいたします。

ハイパートンファー決めてーっ!



ART OF FIGHTING™ 龍虎の拳外伝

©SNK 1996

今回は武器使いファンお待ちかねのロディとレニィでCPU。

担当・CHU

もうクリアできる人も多いんじゃないかと思うが、まだクリアしてない人や、なんとかクリアはできるけど、どーしてもどっかで1敗してしまう、というあなたのために贈るCPU攻略。

今回は、超必殺技の当てにくいロディと、比較的当てやすいレニィだ。

それではロディからいってみよう。

CPU攻略 ロディ・バーツ

対ロバート

一人目ということで滅茶苦茶弱い。お気に入りの技を当てまくるもよし、連続技の練習台にするもよし、好きなように倒そう。ただし、気を抜き過ぎて負けないようにね。



ゲーム後半じゃメッタに見られない画面だね。

対刃

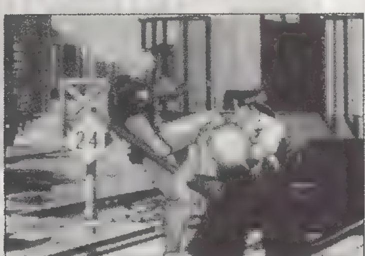
こいつもたいして強くないので問題ないと思うけど、とりあえずここでオススメの連続技を紹介しておこう。

まず↑AABで浮かせる、そして落ちてくるところにミドルインパクト（↓↘→B）を当てて、倒れたところに追い打ち。

これで相手の体力半分減らせるぞ。

対香澄

前記のオススメ連続技を狙っていけばOK。まれに3発目だけしゃがみで当たって、よろめくだけのときがあるが、そんなときはラッシュの続きでBを出そう（つまり↑AABB）。



こうなったらB追加。

対リョウ

リョウもオススメ連続技狙いでOK。香澄戦でもいえることだけど、決まりやすい間合いを覚えればなおよい。

対シンクレア

まずオススメ連続技などを決めるなりして、シンクレアを転ばせよう。そしたらシンクレアが起き上がる前に近づいておき、起き上がったと同時にさばき動作（←C）をする。するとシンクレアはまたこけるので追い打ちを入れ、起き上がりをまたさばく。

この繰り返しで倒せるぞ、時間かかるけど…。



面白いようによく転ぶぞ。

対レニィ

これまたさばき～追い打ちの繰り返しが有効だ。

オススメ連続技などで転ばせてやろう。

対カーマン

立ちガードして待っていると、しゃがみキックやQUストレートをよく出してくれるので、ガード後オススメ連続技を決めてやろう。

転ばせた後はシンクレアのときのようにさばき～追い打ちでOK。



この後すぐ反撃しよう。

対王

まずしゃがみガードして待ち、王が何か攻撃してきたと思ったら、立ちガードにきりかえる。すると大抵の場合中段攻撃をしてくるので、きっちりガードできたら、オススメ連続技などで反撃しよう。

ちなみに王を転ばせても、追い打ちはしないほうがいいぞ、起き上がるのが早くてスカりやすいからだ。

代わりに挑発をしておけば超必殺技も防げて一石二鳥？

対ワイラー

始まったら立ちガードし続けよう。たまに投げをくらうがガマン。ずっとガードしてると2段攻撃のアッパーを出してくるはず。これが反撃のチャンスだ。オススメ連続技をぶち込んでやろう。

ある程度体力を減らしたらもう待っていてはいけない。ワイラーの体力が少ないときに待っていると、すぐ投げにくるので、近づかれないように←Aで追い払ってやろう。

←Aが当たると相手は浮くのでミドルインパクトなどを決めていこう。

CPU攻略 レニィ・クレイストン

お次はリーチのなが～いレニィだ。

キャラ別攻略にいく前に、追い打ち攻撃について少しアドバイス。

理想の追い打ちは、↗AorBなのだけど、リーチがやたらと短く、近づくまでに起き上がられてしまうことが多いので、リーチの長い↓Aを使うか、無理に攻撃を入れず挑発をする事をおすすめしたい。


こないでーっ！

レニィ対王

一人目＝弱い。というわけでサッサと片付けてしまいましょう。アルティメットを狙ってもいいかも。

対カーマン

こいつも弱いから問題ないと思うが、一応レニィの基本連続技を紹介しよう。

→AAB。これだけ。

手抜きじゃないです、これスキなくて強いんです。

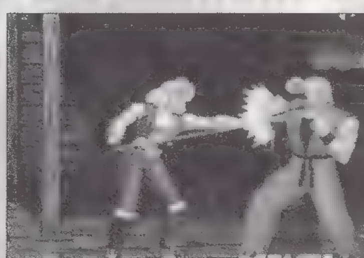
対香澄

基本連続技でOK。転ばせたあと相手が近ければ普通の追い打ち攻撃、遠ければ↓（しゃがみ途中）Aで追い打ちを入れよう。


↓Aならこんなに離れていても追い打ち可能だ（威力弱めだが）。

対リョウ

リョウに対しては簡単かつ疲れるパターンがある。まず→AAで近づき、続けてニュートラルAを届く限り出し続け、離れたらまた→Aで近づく。


もう逃がさないわ♡

つまりAを連打しながらリョウと間合いが開かないようにレバーを操作すればいいわけ。長期戦になると連打が辛いので注意。

対ロディ&刃&ロバート

この3人に対しては、基本連続技＋αでOK。

何をプラスすればいいかというと、→AAがヒットした場合はそのままBを出せばいいのだけど、ガードされた時にBを←Bに変えるということ。これをプラスするわけ。

ただし、→AAの後すぐ←Bを出すと、連続ガードになってしまい意味がないので、相手にガードを解かせる一瞬の間をあけてから出そう。

反撃しようとした相手をつぶすことができ、たとえすべてガードされても相手との間合いが開くので、もう1度攻め直せるぞ。

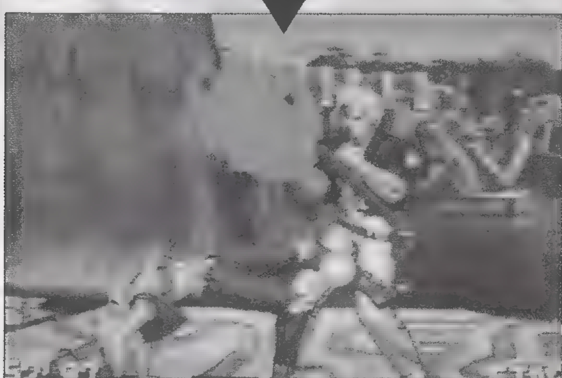
対シンクレア

まずガードされてもいいから基本連続技を出そう。ヒットしたら倒れるからいいとして、ガードされた場合さばき動作（←C）をすれば大抵転んでくれる。

こうして1度転ばせたら起き上がる前に近づいておき、起き上がったと同時にさばいてやると、また転ぶ。

以下追い打ち～さばき～追い打ち～……の繰り返しでオワリ。


ガードされたら…、


これで逃げる！

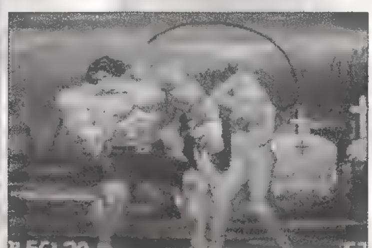

女王様とお呼び！

対ワイラー

楽に倒せる方法が見つからないので、とりあえず確実に勝てる方法を紹介しよう。

とにかく立ちガードして待つ。ずーっと待つ。残りタイムが15秒切ったあたりから、2段攻撃のアッパーを待ち、ガード後基本連続技（理想は→→A～→→Bで浮かせてから基本連続技）を決めて時間切れを待つ、これで勝ち。

なんかズルイけど一番確実な方法だ。


チャンスがあれば、狙ってみよう。

ゲーメスト杯争奪！

マンクスTTタイムアタックラウンド'96結果発表！

マンクスTT

MANX TT Super Bike

©SEGA 1996

「DXタイプ」と「TWINタイプ」の両方で行われた大会の結果を発表!やはりコントロールしやすい「TWINタイプ」のタイムが良かったようだ!

担当：ずるずる

1カ月間のバトル終わる！

4月30日までの1カ月間にわたって行われた「ゲーメスト杯MANX TTタイムアタックラウンド'96」の結果がまとまったので、ここで発表したいと思う。

全国各地のセガ直営店にて行われたこの大会では、2つある筐体のタイプ、DXタイプとスタンダードのタイプでタイムを争った。

非常に多くの参加者があったため申請数が多く、集計に時間がかかってしまいました。申請する参加者のレベルの高さにビックリしたのですが、中には記入ミスや漏れがあった参加者がいたようです。残念ながらその方々は失格とさせて頂きました。



「DXタイプ」部門結果発表！

まずは「DXタイプ」のほうの発表へ入りましょう。

このタイプの筐体は、モーターによるライディング部分の可動でバイクの動きを再現している。そのため、プレイヤーの意志に反する動きをすることも!よりリアルなライディングが要求されるものとなっていました。



非常に厳しい中でのライディングではありましたが、その苦難にトライしてくれた参加者の中で見事に優勝したのは、北川季美さん（東京都）でした。タイムは3分39秒37。

この北川さんの次に速いタイムを出したのは、萩原康伸さん（愛知県）でした。タイムは3分39秒68。なんと優勝者のタイムとは100分の31秒しか違わないという激戦になったようです。

3位に入ったのは、粕谷政行さん（埼玉県）でした。タイムは3分41秒80。

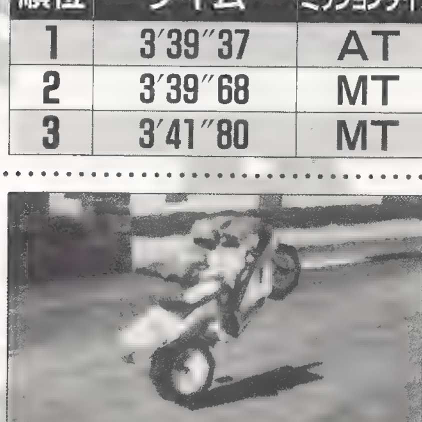
優勝者から3位までのタイムの差は2秒余り。非常にレベルの高い戦いになりました。

さらにこの戦いのすごいところは、いずれも同じお店でタイムが出ているということです。そのお店は、愛知県名古屋市にある「セガ・デポルテ」です。優勝者と3位のプレイヤーは関東在住のはず。ということは…名古屋まで遠征しての申請ということ。このパワーに私は感動してしまいました!

さらに驚くべきことに、2位、3位の方はMTなのに対して、優勝者はAT!コントロール重視で走るほうが結果がよかったようです。

ゲーメスト杯　MANX TT　タイムアタックラウンド'96「DXタイプ」部門

順位	タイム	ミッションタイプ	名前/プレイングネーム	申請店
1	3'39"37	AT	北川 季美/VKK	セガ・デポルテ(愛知県)
2	3'39"68	MT	萩原 康伸/OPT	セガ・デポルテ(愛知県)
3	3'41"80	MT	粕谷 政行/MSY	セガ・デポルテ(愛知県)





「TWINタイプ」部門結果発表！

ゲーメスト杯　MANX TT　タイムアタックラウンド'96「TWINタイプ」部門

順位	タイム	ミッションタイプ	名前／プレイングネーム	申請店
1	3'35"86	AT	北川 季美／VKK	ハイテクランドセガ・秋葉原(東京都)
2	3'36"43	AT	瀧 宗大	ハイテクランドセガ・秋葉原(東京都)
3	3'39"14	MT	岸本 貴之	ハイテクセガ・北谷プラザ(沖縄県)

さて「スタンダードタイプ」の結果を見ていくことにしましょう。

気になる優勝者は、な、なんと「DXタイプ」の優勝者と同じ北川季美さん（東京都）でした。タイムは3分35秒86。

惜しくも2位になったのは、瀧宗大さん（東京都）でした。タイムは3分36秒43。そして3位は岸本貴之さん（沖縄県）でした。タイムは3分39秒14。

優勝者の北川さんは、「DXタイプ」は名古屋で申請されていたが、「スタンダードタイプ」では、地元の東京で申請をされたようです。

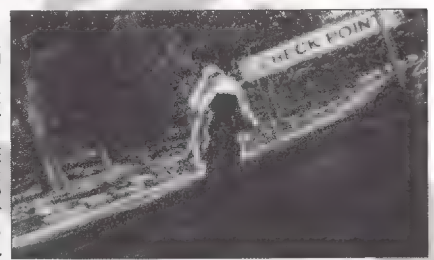
両タイプの優勝者が同じならテクニックも同じ。そこで生まれるタイム差を見てみると4秒余り「スタンダードタイプ」が速いことがわかりました。

1秒弱の差で2位に入った瀧さん。なんと優勝者と同じお店での申請、そしてATで走っていました。ひょっとして知り合いなのかも。

3位に入った岸本さんは、沖縄県からの申請でした。タイム的には少し差をつけられてしまいましたが、MTでのトップという点、注目したいところです。

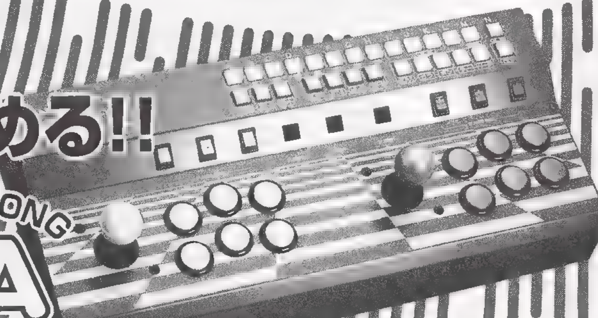
大変盛り上がったこの大会、両タイプの優勝者が同じ方という結果になりました。おめでとうございます！また、参加してくれたみなさん、ありがとうございました！





30mm広くなって
ゆとりあるプレイが楽しめる!!

PANA★TWIN★LONG PANA
PANA★CUSTOM★LONG PANA



お知らせ
FAX情報の番号が変わりました
中古基板リストはFAXで!
●操作方法● 24時間OK!
まず、FAXでサービスセンター
03-3288-9900 にアクセス
ガイダンスの後に、KICのBOX番号
1008と#を押す
呼出音の後に、スタートボタン、終了
代金引換システムでスピーディーな発送
現金書留も受け付けております。
詳しくはTELにてご確認下さい。

S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター
PANA TWIN LONG ¥38,000
PANA Custom LONG ¥34,000

共通オプション
●各種ハーネス ¥3,000
●ホビーゲーム インターフェースカード ¥3,000〜¥8,000

SUPPORTTING YOUR GAMELIFE!
KIC (株)ケイアイシー CO.,LTD.
営業時間 AM10:00〜PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)※日曜日定休日デス

〒213 神奈川県川崎市高津区
千年818 サンライフ橘
TEL:044-754-7594
FAX:044-754-7597
振込先 住友銀行武蔵中原支店
普通520412(株)ケイアイシー
※詳しい資料、在庫価格は80円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

祝!!サターン移植記念・特別企画

ゲーム概要

バーチャコップはセガの誇る最新3DCG技術をふんだんに使用した、ガンシューティングゲームです。プレイヤーはバーチャシティポリスの刑事となり、悪人たちを銃で倒しながら、敵の本拠地をめざします。

プレイヤーの視点で描かれたCG映像と、モニター上の敵を、実際の銃のようにファイヤリングできるハンドガンタイプのコントローラーの組み合わせはより深いバーチャルリアリティ感をプレイヤーに与えます。また、画面内の危険な敵をプレイヤーに自動的に知らせるロックオンサイトシステムの採用により、プレイヤーに対しより強烈な緊迫感を与えると共にCG画面をより印象的に見せることに成功しています。

登場人物

レイジ(Rage)マイク・ハーディ/Michael Hardy
生年月日：8月7日　星座：獅子座　血液型：O　好きなもの：イヌ
いつも行き過ぎた捜査で問題を起こすトラブルメーカーで署長の悩みの種だが、野性の勘ともいうべき鋭い直感による、ずば抜けた捜査力を持つ。

スマーティ(Smarty)ジミー・クールス/James Cools
生年月日：2月13日　星座：水瓶座　血液型：B　好きなもの：ドライブ
バーチャシティ第二分署に配属されて以来の相棒。レイジの過激さとは対照的な冷静頭脳派。しかし悪を憎む正義感とガンシューティングの腕は右に出るものはいない。

ジャネット(Janet)ジャネット・マーシャル/Janet Marshall
生年月日：9月24日　星座：天秤座　血液型：A　好きなもの：カフェ・オレ
VC2より登場。プロファイリング（犯罪心理分析）を得意とする女性捜査官。

このゲーム、バーチャコップは近未来の人工都市バーチャシティを舞台にしている。

この時代の警察官は、現在より少しだけ進んだハイテクデバイスを装備している。犯人逮捕に使われる銃はもちろんのこと、視界周辺に現れる火器類を自動的に察知して危険を知らせるゴーグルなどで、悪人たちに立ち向かう。



バーチャコップ2設定資料集

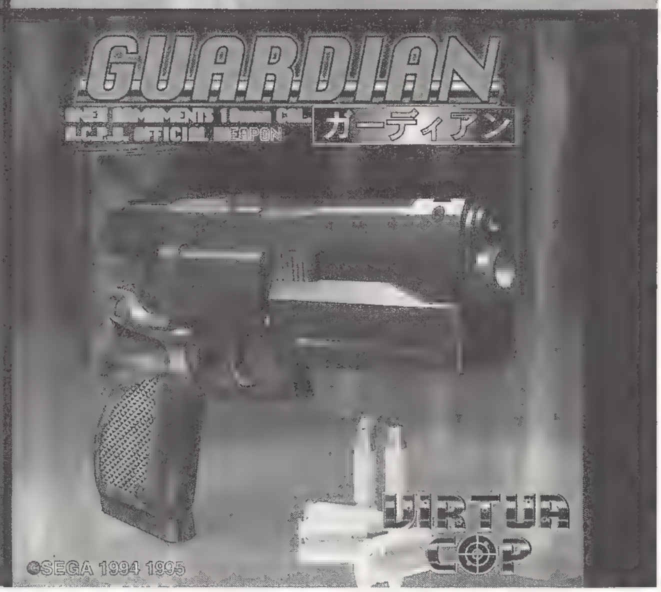
ファンのみなさん、大変長らくお待たせしました。ようやくVC2攻略時に約束した設定資料の公開です。スペースの都合上、サイズは小さめですが、本邦初公開モノがたくさんあります。

担当：本当、待たせてゴメンネ!!N.O





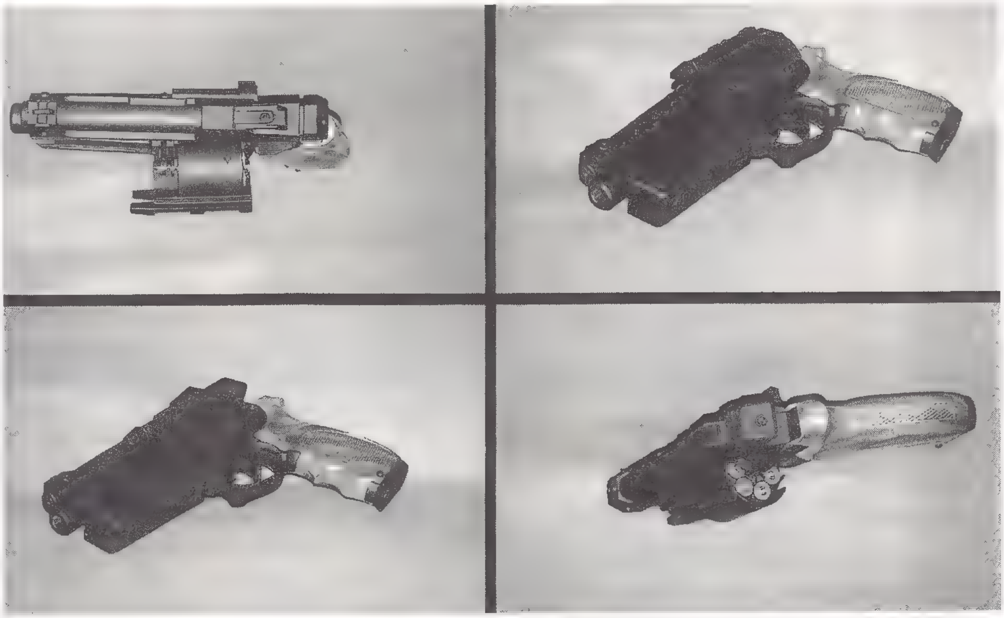


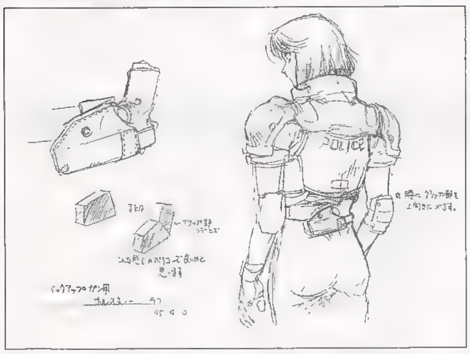


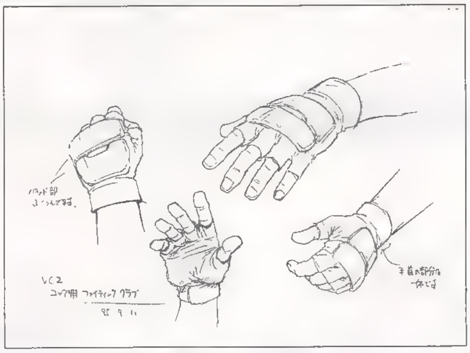
ガーディアン モデル2
[GUARDIAN model2]

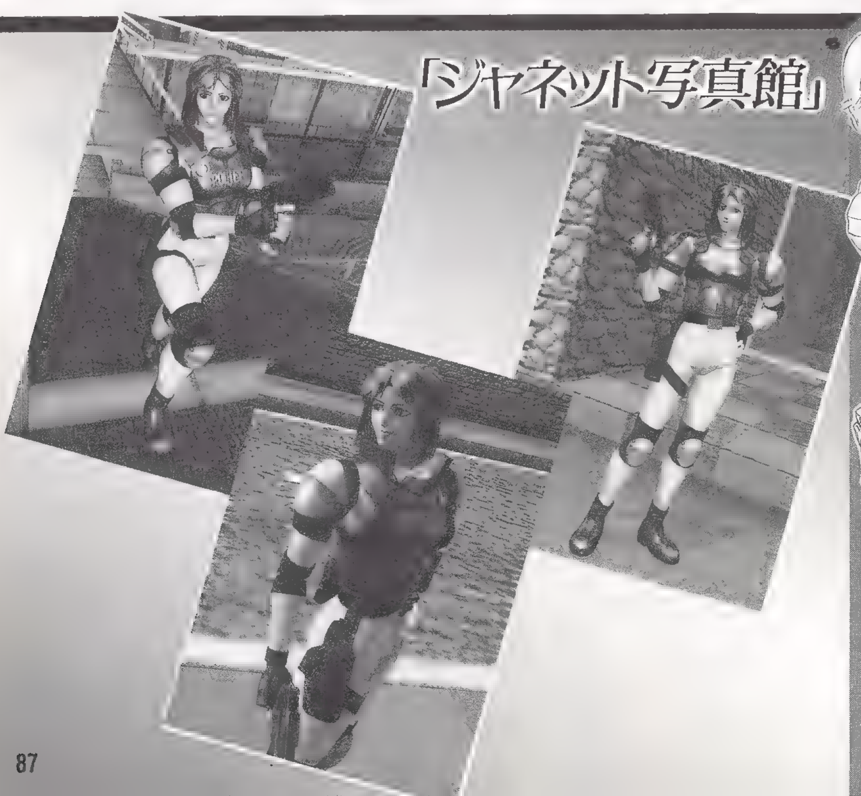
装弾数は、リボルバータイプで6発。通常10㎜の専用弾を用いる。銃本体に内蔵されたセンサーシステムが、射撃対象の生物反応を検知し、ガーディアン専用に開発された特殊弾の弾頭硬度を瞬時に変化させ、対物では破壊力を高め、対人では一撃で相手の戦闘力を奪うスタン弾として機能する。





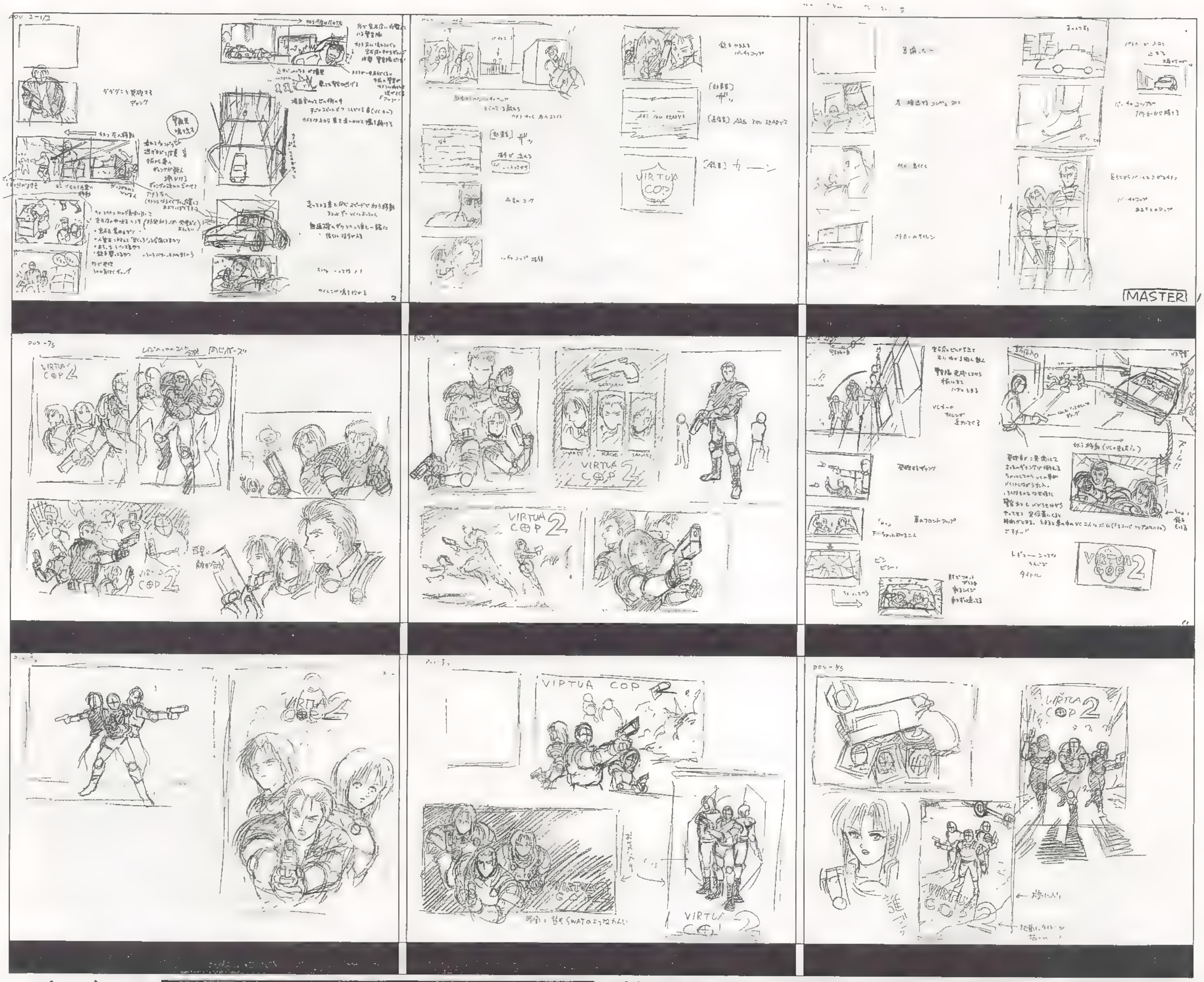


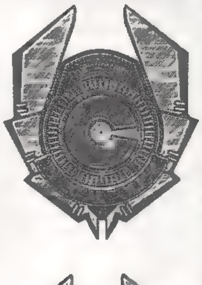














	レイジ	スマーティ	ジャネット
好きなスポーツ	柔道	テニス	水泳
好きな服のブランド	リーバイス、ヘインズ、ナイキ	ラルフローレン、ベルサーチェ、アルマーニ	おしゃれ着にはシャネル(別にシャネラーではない)
好きな動物	イヌ(シベリアンハスキー)	特になし	全般的に(ただし、虫は苦手)
好きな音楽	ロック	ジャズ、クラシック	ポップス
好きな食べ物	ハンバーガー	ロブスター	パスタ
好きな下着	トランクス	ビキニ	ヒミツ
得意な楽器	ドラム	ピアノ	特になし
好きな俳優のタイプ	ウィノナ・ライダー	ジュリア・ロバーツ	ハリソン・フォード
好きな酒	ビール(バドワイザー)	カクテル(ドライマティーニ)	ワイン
酒グセ	泣き上戸	酔わない(呑みすぎない)	笑い上戸
乗っている車	4WD	赤いオープンカー	2ドアクーペ
住まい	独身寮	親に買ってもらった高級マンション	マンション
学歴	国立大卒	私立大卒	国立大卒
趣味	ガンシューティング	ドライブ	料理(最近の実験台はレイジとスマーティ)
普段の勤態	週に1回は始末書	優秀	優秀
女関係(ガールフレンド)	なし	いっぱい(結構プレイボーイ)	友達(と本人は思っている)はいっぱい
実家	普通よりややド(庶民)	金持ち	中流(父とは幼い頃離別)
金使い	給料日前はいつも金欠になる	いつもカード	しっかり者
尊敬する人物	父	特になし	母

主人公はバーチャシティポリス(V.C.P.D.)第二分署特捜課に所属するレイジとその相棒スマーティ。

舞台となるバーチャシティは、巨大企業EVL社が推し進める一大プロジェクトにより新興した、ウォーターフロントの人工都市だ。しかしこのバーチャシティ計画には凶悪な陰謀が隠されていた。アンダーグラウンドの武器需要を満たすべく銃火器の一大ブラックマーケットを築く計画の隠れ蓑に過ぎなかった。

レイジの父もレイジと同じくバーチャシティ第二分署の敏腕刑事だったが、バーチャシティで暗躍していた銃密売組織を追っているうちにEVL社と組織の関わりを裏付ける証拠を入手するが、組織に消されてしまった。しかし、彼の父は組織の手がかりを残していた。

それは遠距離から望遠レンズで撮ったと思われる、ピンぼけた1枚の写真で、その写真には、銃密売組織のリーダー格として手配中のコング、その兄であるキング、さらに驚くべきことに残忍さで知られる国際的テロリスト、ジョー・ファング、さらにはっきりとは写っていないが、組織の黒幕と思われる男（実はEVL社、社長）が一緒に写っていた。

そこで、2人はこの手がかりをもとに単独で独自の調査を進めるうちに、遂にコングの指揮する大量の銃火器密輸入計画の情報を入手することに成功した。

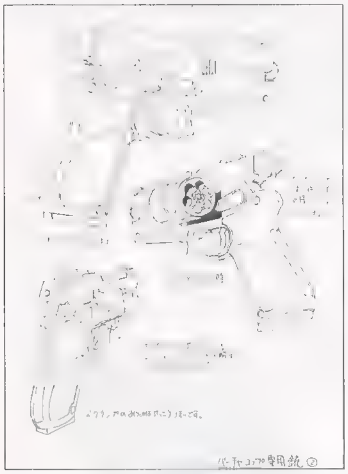
その取引はバーチャタウン外れにある、埠頭で行われるらしい。

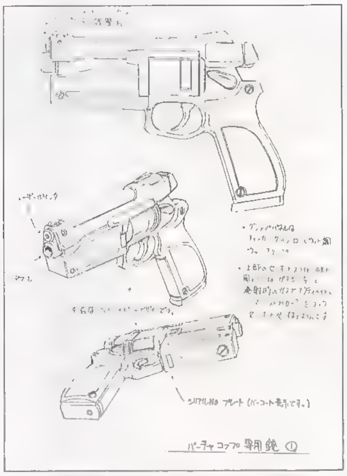
ゲームのアドバタイズ　埠頭の作業員を人質にするコング、武器の品定めをする、黒服の悪人たち。PCカーで現場に急行する2人

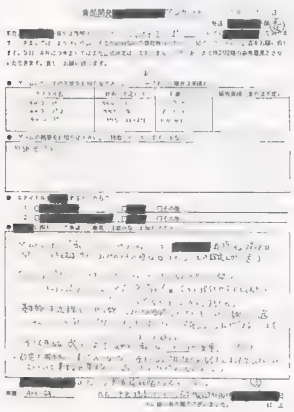
ステージ1　埠頭での激しい銃撃戦の末、コングは逮捕された。押収された資料により大規模な武器密造工場が、バーチャシティの建設現場にあることが判明した。

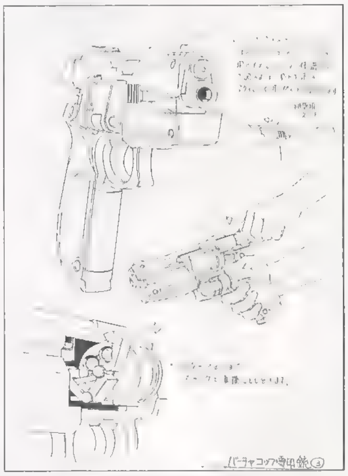
ステージ2　夕刻、建設現場に到着した2人を、巨大な建設機械と作業員にカムフラージュした戦闘員が襲う。地下に広がる巨大武器庫を発見した2人は、火炎放射器で攻撃してくるキングを逮捕し、悪の組織の本拠地であるEVL社へ向かう。

ステージ3　EVL社に突入した2人は、何も知らないまま人質にされた社員たちを解放しながら、最上階の社長室へ向かう。社長室で待ち受けていたのは、巨大ロボット型兵器だった。









エキストラステージ　社長と巨大ロボット兵器を倒した２人の前に、突如、完全武装の戦闘ヘリが現れる。パイロットは黒幕と目された国際テロリスト、ジョー・ファング。激しい銃撃戦の末、２人はヘリを撃墜するが、墜落した残骸からファングの死体は発見されなかった。
エンディング　EVL社社長を、応援部隊の警官に引き渡し、引き上げる二人。

------VC1 END------

VCPD特捜課に新しい仲間、ジャネットが着任した。犯罪事件の経緯から犯人の人格や行動パターンを分析するプロファイリング（犯罪心理分析）を得意とする女性捜査官だ。その能力で次々と凶悪犯罪者たちを逮捕してきたが、１年半前に起きたある事件でパートナーを失い、その犯人を追って今年の春からVCPD特捜課の一員となる。一度思い込んだら他人の言うことを聞かない頑固な面もあるが、事件解決の腕は折紙付きだ。

１年前の夏、バーチャコップたちの活躍によってバーチャシティを脅かしていた犯罪企業EVL社は壊滅した（EVL社を動かしていた４人の男たち、EVL社社長エルドン・ヴァイル、EVL社に雇われていた元傭兵部隊長キング、裏の荒事を任されていたギャング団のボスコング。この３人は刑務所の中だ。国際テロリストジョー・ファングは、搭乗した武装ヘリの墜落後爆死。死体すら見つかっていない）。

巨大犯罪組織EVL社崩壊後、背後関係の捜査が始まった。闇に埋もれていたEVL社の醜悪な犯罪が次々に明るみに出ていく中、EVL社の闇の資金を浄化する役を請け負っていたと見られていたバーチャシティバンクの副頭取が事故死した。

副頭取死亡後に発見された闇データベースには、EVL社崩壊後にも定期的に巨大な資金が流れ続けていた形跡と、事故の直前に残るすべてのカネがいずこかへ引き出されてしまったことがわずかに記録されていた。闇の中に消えた資金の合計は、小国の国家予算にも匹敵している。

バーチャコップたちは、何か大がかりな計画が裏で進行しつつあることに気付いた。バーチャシティに、新たな危機が迫っている。

ゲームのアドバタイズ
バーチャシティを巡回パトロール中のバーチャコップたちに緊急指令が入った。『ダウンタウンの宝石店を武装強盗団が襲っている。ただちに現場へ急行せよ』。

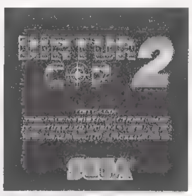
ステージ1
強盗の押し入った宝石店に急行し、美しくディスプレイされた店内で、ギャングたちと銃撃戦。飛び散るショーケースや宝石。パトロールカーに乗り込み、強盗犯を大追跡するカーチェイスを開始する。高速道路でのトレーラーとの対決、プレイヤーをかすめ飛ぶヘリコプター、炎上爆発するギャングの車と対決しながら、高層ビル建設現場に犯人を追い詰め、ギャング団のボスと対決する。
ステージ2
桟橋に乗り込み、出航する客船に飛び移って船内へ。占拠された船内で、市長誘拐を企むギャングたちと銃撃戦。豪華なパーティーホールや、料理を準備中の厨房を通り抜け、甲板の上で、スカイダイバーたちと対決する。
ステージ3
駅のホームから地下鉄に乗り込み、暗いトンネルの中を疾走する地下鉄の中でテロリストとの銃撃戦。列車はやがてトンネルを抜けて地上に。郊外から街の中心部へと流れて行く。トンネルの中で停車した列車を降りて、地下通路を抜けてテロリストの秘密のアジトへ。巨大な飛行船が係留されたハンガーを抜け、敵の巨大戦車と対決する。
エキストラステージ
巨大戦車を倒した２人を待ち受けていたのは、前回、ヘリと共に墜落したはずの国際テロリスト、ジョー・ファングだった！

------VC2 END------

特別プレゼント

今回紹介した、VC2の資料にもあるバーチャコップたちのエンブレムを模した「エンブレムワッペン」を1名に、そしてVCPD（バーチャポリスシティ）のロゴが入った特製キャップ（帽子）を2名にプレゼント。

住所、氏名、今回の特集の感想を明記の上新声社ゲーメスト編集部の「N,Oのプレゼント係」まで。なお、当選者の選定および発送はほかのコーナーと違い私自身が行うので、ご心配なく!!当選者の発表は私の編集後記上にて行います。





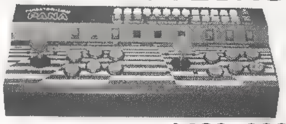






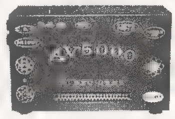
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG



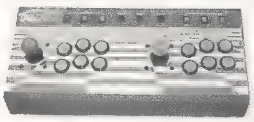
¥38,000

シグマAV-5000



¥26,000

PANA CUSTOM LONG



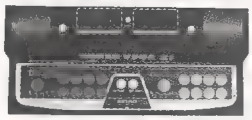
¥34,000

シグマ-8000TB



¥15,800

SUPER VEGA 21



スーパーストII対応 ¥65,000

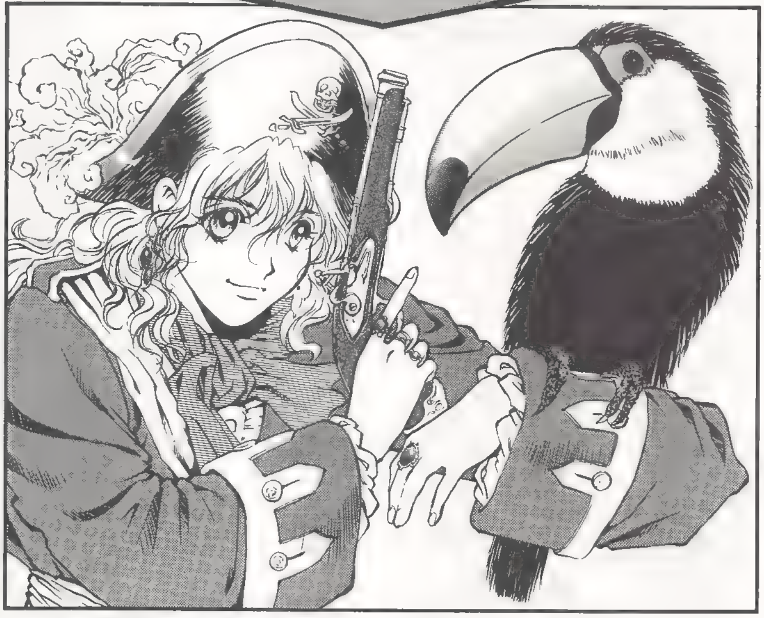
ボードマスター(ボードA)



¥48,000

レーザーディスク(ボックスに限り)買取りやっています。
ゲームグッズ関連、コミックその他買取りやっています。

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



FAXサービスをご利用くだされば、最新の買取価格表が取り出せます!

〔アニメ・特撮物レーザーディスク高価買い取りします(BOX専用)〕

ゲーム関連・コミックetc.の買い取りもやっています。
詳しくは電話かBOX番号567892#へ。

〔家庭用ゲームソフト中古基板買い取りします!〕

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

〔中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!〕

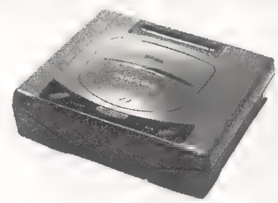
在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、右記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

NEO·GEO CDZ



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

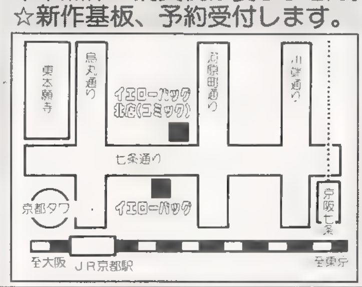
案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番品を押して最後に#を押してください」

基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」 ➡□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
コミック専門
TEL 075-343-3144
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00〜20:00
年中無休 消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。





宇宙堂のスタッフ全員の願いと目的は買い取りのお客様に絶対喜こんでいただき販売のお客様に必らず楽しんでいただく事です。

貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（３～36回）

オリコ　ジャックス

各社50音順

アンダーカバーコップス	23,000
IQブロック	3,000
アテナ	28,000
アグレス	4,000
アシュラブラスター	9,000
アルチメイトテニス	12,000
R-TYPEⅡ	13,000
アルファックスZ（H付き）	11,000
アクアジャック（H付き）	10,000
アルゴスの戦士	17,000
一揆	25,000
イグジーザス	12,000
１９４３	12,000
ヴァンガードⅡ	33,000
ウォリアーブレード	28,000
ウルトラマン	2,000
ウォーリーを探せ	8,000
ウルフファング	34,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
ヴィマナ	6,500
SAR	7,000
干支物語	5,000
M・V・P	3,000
エレベーターアクション	25,000
SRD	8,000
ASO	14,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	6,635
エスケープキッズ	15,000
オーマイガアー	3,000
大江戸ファイト	14,000
ガンフォース	8,000
ガベール（P無し）	3,500
ガズラー	30,000
ガンディーラー	3,000
火激	3,000
ガルメテス	9,000
ガンバード	23,000
がんばれギンくん	10,000
ギャラクシーフォース	28,000
ギャロップ	8,000
銀河任侠伝	17,000
強行突破（海外）	4,000
ギャルズパニックⅡ	18,000
キャプテンコマンドー	18,000
機動戦士ガンダム	3,000
究極タイガー	12,000
究極タイガーⅡ（ロム）	9,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズ学園パラダイス	6,000
クイズ地球防衛軍	2,000
クイズめくるめくストーリー	3,000
クイズF1·2フィニッシュ	2,000
クイズDNAの反乱	3,000
クイズ廊下に立ってなさい	1,800
グランドクロス（P付き）	8,000
クロスブレイズ	25,000
ぐっすんおよよ	7,000
グランドストライカー	5,000
クイズカプコンワールド２	6,000
クレイジーコップ	14,000
クイズクレヨンしんちゃん２	3,000
クイズココロジー２	2,500
クイズ殿様の野望	2,500
クイズ殿様の野望２	9,000
クイズぱにくるふぁんたじー	2,000
グラディウス	23,000
グラディウスⅡ	25,000
グラディウスⅢ	28,000
クラッチヒッター	4,000
クイズシアター（ロム）	4,000
空牙	18,000
剣豪	14,000
ゲーム天国	49,000
ゴークス（P付）	17,000
豪血寺一族	10,000
コズモギャングザビデオ	9,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	4,000
魂斗羅	8,800
ザインドスリーナ	10,000
ザ・ハスラー	3,000
サンダードラゴン	9,000
サンダーライトニング	5,000
沙羅曼蛇	33,000
サイレントドラゴン	9,000
サボテンボンバーズ	9,000
サンダーブラスター	13,000
シュトラール	11,000
ジンジンジップ	9,000
上海Ⅲ	28,000
獣王記	9,000
スーパーフォーミュラ	3,000
スタックコラムス	3,000
スパイナルブレーカーズ	1,000
スペースインベーダーDX	7,000
スターフォース	24,000
スノーブラザーズ	8,000
スーパーバレーボール	1,000
スラムダンク	29,000
ずんずん教の野望	7,500
セイントドラゴン	15,000
セルフィーナ	9,500
戦場の狼	8,000
戦場の狼Ⅱ	17,000
戦国エース	20,000
XEXEX	26,000
タンブルポップ	4,000
ダイナミックリーグ	1,500
タンクバスターズ	8,000
大魔界村	38,000
タクスフォースハリアー	9,000
ダイノレックス	14,000
大工の源さん	5,000
脱獄	4,000
タントアール	3,000
超時迷宮レジオン	8,000
ツインイーグル	15,000
出たな!!ツインビー	7,000
テトリス	6,000
DDクルー	5,000
天地を喰らうⅡ	17,000
テラフォース	8,000
トリテ	3,500
所さんのまーまーじゃん	1,000
ドラゴンボールZ	11,000
登竜門	5,000
トリテⅡ	5,000
ドンキーコング３	6,000
ドラゴンブリード	15,000
ナックルジョー	12,000
能力向上委員会	12,000
バーディートライ	6,000
パラレルターン	12,000
ハイパーデュエル	12,000
バンダイク	10,000
早押し王座決定戦	8,000
パロディウスだ！	7,000
バツグン	30,000
バブルシンフォニー（ロム）	9,500
ビッグストライカー	4,000
ピンボールアクション	4,000
ピットファイター	10,000
P-47ACES	43,000
ヒットジアイス（１P）	8,000
ピンポンキング	5,000
美少女戦士セーラームーン	35,000
ブリルラ	60,000
ブリメーラ	9,000
ぷよぷよ	7,000
ぷよぷよ通	20,000
プレイガール２	7,000
フラッシュポイント	3,000
V-V	12,000
フォーメーションZ	12,000
ブレイゾン	3,000
ファイナルスターフォース	14,000
Vゴールサッカー	4,000
プレミアサッカー	8,000
ベイルート	9,000
へべれけのぽぷーん	3,000
ヘクシオン	4,500
ポパイ（US）	15,000
ボンバーマン	5,000
ポトポト	3,000
マジックソード	18,000
マッスルボマー	7,000
マクロス	12,000
マクロスⅡ	11,000
マッドシャーク	18,500
ムスタング	10,000
ムーンウォーカー	12,000
メガゾーン（US）	8,000
メタモルフィックフォース	30,000
五月陣戦	6,000
ライティングファイト	32,000
ラストデュエル	7,500
ライトブリンガー	28,000
陸・海・空・最前線	12,000
リーサルエンフォーサーズ（銃1ケ付き）	28,000
リーグマン	35,000
ルナーク	10,000
レッスルウォー	3,000
レイフォース	48,000
レッスルフェスト	2,000
レインボーアイランド	16,500
レイフォース	37,000
64番街	12,000
ロボコップ	7,000
ロックマンザパワーバトル	16,000
ロンロン	5,000
わいわいジョッキーゲートイン	15,000
ワイルドファング	7,000
ワールドカップ'94	10,000

NAMCO

ゼビウス	16,000
グレートスラッガーズ	2,000
ギャラガ	13,000
ガントレット	23,000
エメラルディア	3,000
マッピー	35,000
タンクフォース	9,000
ギャプラス	15,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
モトス	42,000
リブルラブル	40,000
オーダイン	38,000
ピストル大名の冒険	15,000
エクスバニア	3,000
バーニングフォース	25,000
デンジャラスシード	7,000
爆突機銃艇	28,000
プロテニスコート	6,000
ワールドスタジアム'89	7,000
ネビュラスレイ	14,500

麻雀

七次元の妖精達	2,500
スーパーリアル麻雀PⅣ	12,000
麻雀狂時代	1,500
個人教授	2,500
ミラージュ妖獣麻雀伝	3,000
熱血麻雀宣言	2,500
スカウトマン	2,500
麻雀クラブ90's	4,000
ギャルの告白	2,500
カルチャークラブ	2,500
ギャルの開花	2,500
とってもE雀	2,500
麻雀ファンクラブ	2,500
麻雀夏物語	3,000
ハイパーリアクション	40,000
スーパーリアル麻雀PV	17,000
麻雀吉本劇場	2,500
早くヤッてよ	2,500
グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	2,000

CPS

スーパーストⅡ（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
サイバーボッツ（ロム）	特価
パワードギア（ロム）	特価
エイリアンVSプレデター（ロム）	特価
スーパーマッスルボマー（ロム）	特価
X-MEN（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
スーパーストⅡX（ロム）	特価
ストZERO（ロム）	特価
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	特価

NEO GEO

ザキングオブファイターズ'95	18,000
ザキングオブファイターズ'94	3,500
クイズキングオブファイターズ	3,000
龍虎の拳	500
龍虎の拳２	1,000
餓狼伝説３	2,000
ワールドヒーローズJET	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムスピ斬紅郎無双剣	7,000
痛快GAN GAN行進曲	3,000
ワールドヒーローズ２	500
キングオブザモンスターズ	500
超人学園ゴウカイザー	9,000
パニックボンバー	3,000
ベースボールスターズ２	1,000
ステークスウィナー	21,000
ジョイジョイキッド	5,000
ワールドヒーローズパーフェクト	4,000
みなさんのおかげさまです	2,500
ASOⅡ	4,500
ラストリゾート	7,000
MV-6	特価
MV-1	特価

各社ロム

湾岸戦争（ロム）	6,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	4,000
逆鱗弾（ロム）	18,000
エンジェルキッス（ロム）	10,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	3,000
水滸演武（ロム）	3,000
ばくばくアニマル（ロム）	3,000
エジホン探偵事務所（ロム）	2,000
ツインビーヤッホー！（ロム）	5,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	20,000
ファイナルアーチ（ロム）	4,000
マージャンクエスト（ロム）	3,000
P-47 ACES （ロム）	3,000
対戦ぱずるだま（ロム）	6,000
極上パロディウス！（ロム）	6,000
沙羅曼蛇２（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	27,000

中古の価格は全て消費税込のものです。

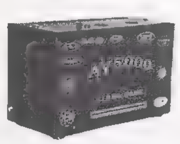
コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!

KIC

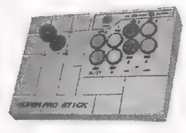


パナツインロング ¥38,000

シグマ電子

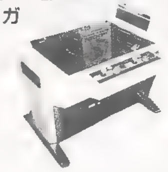


AV-5000 ¥26,000



シグマ-8000 ¥15,800

セガ

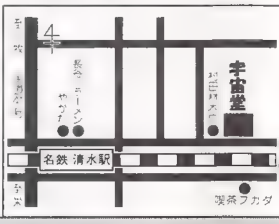


エアロシティテーブル ¥65,000

ボードA



ボードマスター ¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO.!!
徹底的に安い10～30円.!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 安心できる店 ㈱宇宙堂

新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます

嵐のような大人気!

ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
03-5680-6816
サービスモード
3#を押す

メッセージを聞く時は
メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。
※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。
メッセージを聞く時は7#と押す

メッセージを録音する時は
録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。
メッセージを録音する時は3#と押す

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ（タイトル名もね）。
- 売りたい人は商品と連絡先（電話番号と電話が取れる時間を必ず入れてください。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです）。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

03-5680-6816

24時間リアルタイム使えます

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

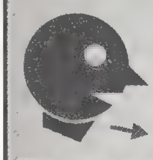


- 0019# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア）
- 0020# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関西近辺OK！大阪、名古屋、他OKです）
- 0021# ネオジオ、サターン、プレイステーション、3DO、売ります、買います。
- 0023# スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む（関東エリア、周辺OKです）
- 0024# スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む（関西エリア、周辺OKです）
- 0025# 裏技・裏コマンド・隠し技、教えてください、教えます。
- 0026# メガドライブ、PCエンジン、PCFX、アーケード基板、売ります買います。
- 0027# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！（関東エリア、周辺OKです）
- 0028# ゲーセン友達募集、文通友達もOK！（関西エリア、周辺もOKです）
- 0029# 同人誌友達募集、他売ります、買います。
- 0030# ゲームチーム、コスプレチーム、アニメ・マンガサークルを作りたい人へ、チーム員募集。
- 0031# 言いたい放題のコーナーです。

メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね、
友達もたくさんできるよ！

東京ソフトバンクって いったい何なの?

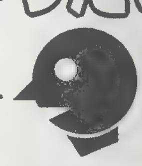


この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

買いたい人

東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡して個人売買をするしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料



売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等他、何でもOKです。

自動的に東京ソフトバンクのコンピュータに登録されます。全国の情報が1万件近く登録されています。中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号 A-07-1160

上記広告のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

高く買います。

切手（未使用品）、首都高速券（普通車のみ）、図書券、商品券、ハイウェイカード、オレンジカード（未使用品）、テレホンカード（未使用品）、コミック、マンガ本、CD、ビデオ。

売却品を安心、誠実な当社へご送付ください。

宅配便かゆうパックで当社にお送りください。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入してください。
※買い入れ値に不満の場合は、2日以内なら解約できます。

創業23年 秘密厳守

〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A 日本ソフトチケットA係 TEL.03-3650-0777

サンカンパニーの買い取り表です。下記の商品しか買い取り致しません。

1Kは千円です。電話で担当に必ず確認してください。

買い取り注意事項

●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
●代金は銀行振込させて頂きます。
●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

ア行	
アウトゾーン	4K
アラビアンマジック	11K
アンダーカバーコップス	12K
アラビアンファイト	13K
アクロバットミッション	3K
アステリクス	7K
ウルトラ闘魂伝説	3K
エイトフォース	10K
SDガンダム	1K
SDガンダムレインボー大陸戦記	3K
F/A	4K
X-MEN（コナミ）	9K
大江戸ファイト	7K
カ行	
ガンホーキ	5K
ガンネイル	5K
ガイアポリス	5K
海底大戦争	20K
キャプテンアメリカ	5K
クライムファイターズ2	5K
グリッドシーカー	7K
剣豪	3K
ゴールデンアックスII（4P）	26K
豪血寺一族2	11K
豪血寺外伝	18K
サ行	
サイレントドラゴン	5K
サンセットライダーズ	15K
サンドスコーピオン	4K
サンダーゾーン	5K
サンダードラゴンII	15K
サンダードラゴン	3K
サンダーフォックス	7K
シンプソンズ	6K
ジオストーム	11K
ジョー&マックリターンズ	9K
シャドーフォース	5K
JJスコーカーズ	6K
GIジョー	19K
疾風魔法大作戦	7K
ストリートファイターII	3K
ストリートファイターIIダッシュ	3K
ストリートファイターIIダッシュターボ	3K
スノーブラザーズ	2K
スノーブラザーズII	9K
スカイスマッシャー	3K
ゼロチーム	16K
セーラームーン	22K
スパイダーマン	14K
戦国エース	11K
ソニックウイングス	3K
タ行	
ダブルウイング	8K
究極戦隊ダダンダーン	22K
ターボフォース	3K
ダイエットGO!GO!	3K
ダークシール2	3K
達人王	5K
大王	15K
ツインイーグルII	22K
デスブレイド	3K
T.M.N.T.	2K
雷神人魔傀	20K
ドギューン	3K
ドラゴンボールZ2	12K
ドラゴンボールZ（バンプレ）	4K
闘神ブラザース	5K
首領蜂	25K
ナ行	
ナイトスラッシーズ	23K
ナックルバッシュ	[illegible]K
ナックルヘッズ	4K
ネビュラスレイ	7K
ノストラダムス	6K
ハ行	
パーフェクトソルジャー	8K
バイオレントストーム	20K
ハイパーデュエル	3K
バッキーオヘア	11K
ビイラップボーイズ	5K
ヒーテッドバレル	7K
ヴィマナ	3K
ビッグファイト	13K
フック	9K
ファイナルファイト	3K
ファイナルスターフォース	6K
フィグゼイド	4K
ブラッドブラザース	4K
富士山バスター	3K
マ行	
マッドシャーク	14K
マーシャルチャンピオン	6K
マクロス	5K
マジンガーZ	13K
マクロスII	3K
魔法大作戦	9K
ミスティクウォリアーズ	19K
ムーンウォーカー	3K
メタモルフィックフォース	22K
ラ行	
ライトブリンガー	17K
ラピッドヒーロー	14K
雷電	8K
龍神	7K
レジオネア	9K
ロボコップII	6K
64番街	9K

バーチャファイター3（仮名）絶賛予約中!!

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくてもローン組めます 最高36回

新作基板情報!!

ソニック・ザ・ファイターズ
アストロタイプ（分割払いの場合）予価です。

初回	¥68,172	¥68,000×11回
	¥38,714	¥37,000×23回
	¥28,336	¥26,300×35回

ソニック・ザ・ファイターズ（ロム）予価です

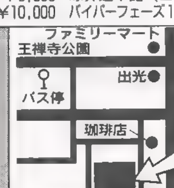
初回	¥19,792	¥19,400×11回
	¥12,704	¥10,500×23回
	¥8,596	¥7,500×35回

●バーチャロン好評発売中
●レイストーム予約受付中
★その他新作基板はもちろん、コントロールBOXとの組み合わせローンも可能!!
★発売後のキャンセルは出来ません。
★尚、新作基板予約の方にチラシを差し上げます。確約は出来ませんが、ポスターも差し上げます。

カプコンPCB	
必殺無頼拳	¥10,000
ラストデュエル	¥11,000
1942	¥10,000
天地を喰らうI	¥25,000
バニッシャー	¥15,000
天地を喰らうII	¥12,000
ストリートファイター（ボタンVER）	¥8,000
ブラックドラゴン	¥15,000
戦場の狼II	¥12,000
サイバーボッツ（サブ）	¥15,000
パワードギア（サブ）	¥20,000
バース	¥18,000
タイトーPCB	
メガブラスト（F2込）	¥5,000
ダイノレックス（F2込）	¥4,000
メタルブラック（F2込）	¥38,000
地球防衛軍（F2込）	¥4,000
ドンドコドン（F2込）	¥6,000
ルナーク（F2込）	¥5,000
大旋風	¥3,000
地獄めぐり	¥7,000
バブルボブル	¥25,000
ハレーズコメット	¥10,000
レインボーアイランドEX	¥28,000
スラップファイト	¥5,000
奇々怪々	¥7,000
VSホットスマッシュ（基板のみ）	¥3,000
レイメイズ	¥25,000
レイフォース	¥40,000
べんべろべー	¥25,000
歌舞伎Z	¥8,000
ダライアス2（2画面、基板のみ）	¥12,000
あっかんべいだ～（サブ）	¥8,000
ダライアス外伝（サブ）	¥5,000
逆鱗弾（サブ）	¥3,000
究極タイガーII（サブ）	¥3,000
エレベーターアクションリターンズ	¥5,000
データーPCB	
カルノフ	¥6,000
空手道	¥6,000
グレートラグタイムショー	¥30,000
ワンダープラネット	¥10,000
魔境戦士（レバー付き）	¥30,000
チェルノブ	¥32,000
空牙	¥13,000
マジカルドロップ	¥13,000
麻雀PCB	
リアル麻雀PIV	¥8,000
リアル麻雀PV	¥12,000
スーチーパイ	¥8,000
レモンエンジェル	¥14,000
麻雀同級生	¥15,000
麻雀同級生スペシャル	¥18,000
リアル麻雀PIII	¥15,000
ナムコPCB	
ワースタ'93	¥5,000
ワースタ'92	¥5,000
コズモギャングザビデオ	¥9,000
マーベルランド	¥22,000
ドラゴンセイバー	¥20,000
バーニングフォース	¥22,000
ギャプラス	¥25,000
アサルト（レバー付）	¥60,000
ドラゴンスピリット	¥42,000
バックマニア	¥28,000
リブルラブル	¥35,000
ティンクルピット	¥5,000
ドルアーガの塔	¥60,000
ニューラリーX	¥40,000
ワルキューレの伝説	¥65,000
セガPCB	
ラフレーサー（P無）	¥3,000
ペンゴ	¥25,000
ファンタジーゾーン	¥15,000
ソニックブーム	¥13,000
コットン	¥12,000
フラワー	¥9,000
ロボレス2001	¥20,000
コラムスI	¥8,000
ソニック・ザ・ヘッジホッグ(P付)	¥12,000
アレックスキッド	¥18,000
テトリス	¥8,000
ぷよぷよ通	¥13,000
セガROM	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ（P）	¥8,000
ファイナルアーチ（ロム）	¥4,000
バーチャファイターリミックス(ロム)	¥4,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ロム）	¥3,000
エジホン探偵事務所	¥3,000
アイレムPCB	
ジッピーレース	¥10,000
R-TYPE LEO	¥15,000
R-TYPEII	¥10,000
X・マルチプライ	¥10,000
ジャレコPCB	
ロッドランド	¥10,000
ファンタズム	¥5,000
エクセライザー	¥6,000
ぶたさん	¥23,000
ゲーム天国	¥45,000
ゲーム天国（サブ）	¥5,000
スーチーパイII（サブ）	¥3,000
コナミPCB	
パロディウスだ！	¥5,000
サーカスチャーリー	¥8,000
新入社員とおる君	¥10,000
出たな!!ツインビー	¥6,000
トライゴン	¥20,000
グラディウスII	¥25,000
サンダークロス	¥25,000
グラディウスIII	¥28,000
ファイナライザー	¥7,000
メガゾーン	¥10,000
その他PCB	
バトルガレッガ	¥38,000
ザインドスリーナ	¥3,000
アマテラス	¥10,000
マジカルクリスタル	¥5,000
忍者くん	¥10,000
忍者くん阿修羅の章	¥18,000
アラビアン	¥15,000
キャノンダンサー	¥30,000
Mr.DO ワイルドライド	¥18,000
スーパーバーガータイム	¥8,000
ラビオレプス	¥20,000
クイズ18禁	¥3,000
マグマックス	¥6,000
セルフィーナ	¥8,000
奉仕品	
(五千円以上基板を、お買い上げの方に限ります)	
極上パロディウス！(サブ)	¥1,000
ゴールデンアックスザデュエル(ロム)	¥500
ばくばくアニマル（ロム）	¥500
水滸演武（ロム）	¥500
ワースタ'90,'93,'89（ロム）	各¥500
スーパーワールドスタジアム（ロム）	¥500
ボナンザブラザーズ（ロム）	¥500
クイズ人生劇場，地球防衛軍(サブ)	各¥500
スペースデュエル（基板のみ）	¥1,000
バイパーフェーズ1（サブ）	¥1,000
(1万円以上基板を、お買い上げの方に限ります)	
対戦ぱずるだま（サブ）	1,000
ツインビーヤッホー！（サブ）	2,000
ブラストオフ（ロム）	¥3,000
沙羅曼蛇II（サブ）	¥4,000
クイズ人生劇場，地球防衛軍（サブ）	¥500
スペースデュエル（基板のみ）	¥1,000
球界道中記（ロム）	¥500
バイパーフェーズ1（サブ）	¥500

営業時間
10:00～19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



小田急線
百合ヶ丘駅より
大谷行きバス
王禅寺公園下車5分

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

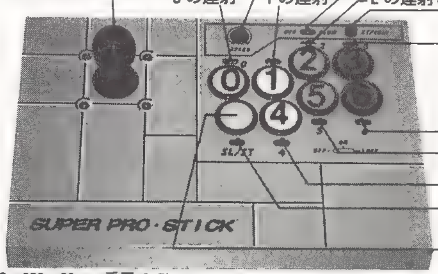
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000　¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
*ネオ用コード(型番N)	¥2,500
*メガドライブ用コード(型番MD)	¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
*パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
*サターン用コード(型番ST)	¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★★★新製品★★★★★★★

プレイステーション用コード	¥4,000
サターン用コード	¥4,000

注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293

シグマ電子通販部

TEL.0794(84)0476
営業時間　12〜21時

基板 ㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents タイムマシン 基板

新品も割引・予約受付中でござる。

(TEL)
- ストZERO2
- 19XX
- スターグラディエーター
- サイバーボッツ
- D&Dシャドーオーバーミスタラ
- D&D ドゥーム
- ストZERO
- ヴァンパイアハンター
- パワードギア
- バーチャファイター2.1
- ファイティングバイパーズ
- ソニック・ザ・ファイターズ

(TEL)
- レイストーム
- サイキックフォース
- ダライアス外伝
- 逆鱗弾
- F3マザー
- ソウルエッジ
- ゼビウス3／DG
- ナムコクラシックVOL.1
- ナムコクラシックVOL.2
- 鉄拳
- セクシーパロディウス
- 沙羅曼蛇2

(TEL)
- ときメモ対戦ぱずるだま
- わくわく7
- 竜虎の拳外伝
- リアルバウト餓狼伝説
- キングオブファイターズ'95
- 忍者マスターズ
- 神皇拳
- 闘姫伝章

※価格リストは、定期発行しているものがいちばん正確です。毎月30日前後に届きます。

大型

基本的にPCBのみ。キット売りもあります。

メタルフォーク	65,000
忍者ウォリアーズ	58,000
ギャラクティックストーム	52,000
ポリネットウォーリアーズ	32,000
ダライアス	35,000
SC1	20,000
アナザーワールド	3,000
リーサルエンフォーサーズ	25,000
リーサルエンフォーサーズ（ガン付き）	32,000
アウトラン	30,000
ターボアウトラン	35,000
タイトルファイト	30,000
TX-1	25,000

麻雀

リアル麻雀PV	10,000
プリティセーラー18禁	10,000
恋こいしましょ	28,000
麻雀同級生	10,000
麻雀同級生スペシャル	12,000
ハイパーリアクション	8,000

パズル&クイズ

パズルボブル（ロム）	5,000
クイズ&ドラゴンズ	4,000
ぷよぷよ	5,000
クォース	4,000
マジカルドロップ+1	12,000
マジカルドロップ	8,000

アクション&格闘

セーラームーン	30,000
ファイナルファイト	12,000
アラビアンファイト	12,000
エレベーターアクションリターンズ	62,000
ナイツオブザラウンド	10,000
ストライダー飛竜	32,000
ワンダー3	45,000
シュマイザーロボ	8,000
バーチャファイター（H付）	20,000
マッスルボマー	5,000
エイリアンストーム	15,000
青春スキャンダル	15,000
ミスティックウォリアーズ	35,000
サンセットライダーズ	23,000

オールド

アップンダウン	58,000
ホッパーロボ	33,000
第三惑星	70,000
ジャックと豆の木	18,000
スペースファイヤーバード	50,000
コブラ	50,000
ミサイルコマンド（アタリ）	60,000
ティップタップ	70,000
ムーンクレスタ(*)	10,000
フロッガー(*)	8,000
エクセリオン	5,000
ムーンパトロール	13,000
ハレーズコメット	10,000
ジャングルキング	23,000

シューティング

レイフォース	30,000
エグゼドエグゼス	38,000
1941	35,000
バトルガレッガ	42,000
トライゴン	25,000
サンダークロス	25,000
ウルフファング	38,000
ウルフファング（US）	35,000
ザグレートラグタイムショー	33,000
イメージファイト	12,000
エアデュエル	10,000
ドラゴンブリード	11,000
タイガーヘリ	7,000
スラップファイト	8,000

ナムコ

妖怪道中記	18,000
ラリーX	32,000
ギャプラス	22,000
バーニングフォース	26,000
アウトフォクシーズ	34,000
ドラゴンバスター	33,000
ギャラクシアン	35,000
ギャラガ'88	18,000
マッピー	40,000
ナックルヘッズ	10,000
パラデューク	30,000
アサルト	40,000
ファイネストアワー	100,000
ディグダグ	23,000

ハード&筐体

ニューアストロシティ（新品）	¥210,000
18インチモニター（中古）	¥15,000
18インチモニター（中古）＊	¥20,000
25インチモニター（中古）	¥28,000
25インチモニター（中古）＊	¥30,000
26インチモニター（中古）＊	¥30,000
29インチモニター（中古）＊	¥50,000

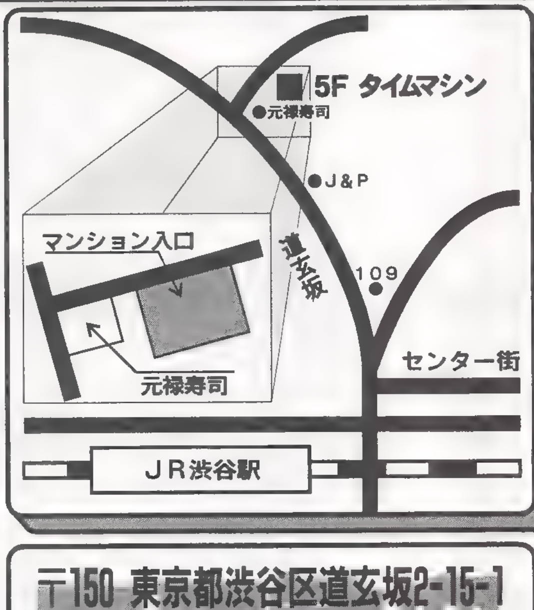
＊印が付いているモニターは、24KHz対応です。

シンクロ&ノーマル連射回路ユニット

ノーマル連射 ¥1,500／シンクロ連射 ¥2,000
どちらも完成品です。接続がわからない方はこちらで配線いたします。

RGBビデオアンプ（完成品） ¥8,500
業務用モニターにコンシュマーのRGBを直接入力すると画質が落ちる場合があります。その時はこのアンプを使うガツ。

RGBビデオアンプ・ダッシュ（完成品）予価 ¥9,800
前回の回路よりも増幅率がアップしました。今まで相性の悪かったモニターやSFCでも大丈夫。



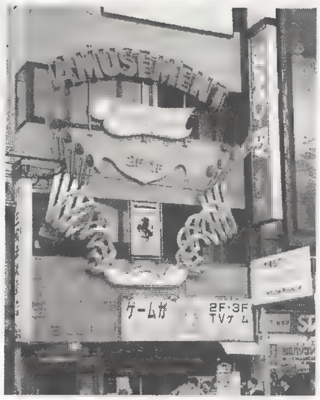
- ★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
- ★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
- ★各種筐体（大型筐体も含む）は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
- ★お買い上げの基板は全て着払い（代引きは除く）でお届けします。
- ★通信販売は、「銀行振込」「銀行書留」「コレクトサービス」の3種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
- ★コレクトサービス（代金着払）は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
- ★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
- ★大型筐体ジャンクパーツ（ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等）も店内で販売してるから、是非！絶対!!に御来店ください。
- ★業者の方、大型筐体の輸出入等のお問い合わせは
  TEL:0423-28-2322 ㈱ティー・エム・シー ジャパンまで。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL. 03-3462-4541
年中無休 営業時間／11:00AM~7:00PM

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPARTⅠ・Ⅱは
ビデオゲームが1PLAYたったの¥10！

忍者マスター、ソニック・ザ・ファイターズ、バトルガレッガ、
サイキックフォース、ストZERO2、メタルスラッグ、
などなど、全て1PLAY¥10!!…全部で100台！
日本橋にきたら『ゲームセンター フェラーリ』ヘレッツゴー!!



フェラーリPARTⅢ オープンしました!!

ときメモグッズで いっぱいだよ!!

コナミ

恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス！(サブ)	¥15,000
対戦ぱずるだま(サブ)	¥10,000
サプライズアタック	¥10,000
少林寺への道	¥10,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥20,000
パロディウスだ！	¥10,000
ハイパーオリンピック	¥18,000
魔獣の王国	¥100,000
ツインビーヤッホー！(サブ)	¥10,000
イーアルカンフー	¥20,000
メガゾーン	¥9,800
ゴルフィンググレイツ2(サブ)	¥10,000
ドラグーンマイト(サブ)	¥10,000
グラディウスⅡ	¥40,000
グラディウスⅢ	¥40,000
エイリアンズ	¥20,000
沙羅曼蛇2	¥88,000
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	¥150,000
ザ・シンプソンズ	¥35,000
スラムダンク	¥45,000

タイトー

火激	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥18,000
大旋風	¥10,000
忍者キッズ	¥15,000
バイオレンスファイト	¥18,000
MJ-12	23,000
エレベーターアクション	¥29,000
ああ栄光の甲子園	¥10,000
エレベーターアクションリターンズ	¥98,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	¥28,000
ダライアス外伝	¥119,000
ダライアス外伝(ロム)	¥20,000
バブルシンフォニー	¥108,000
バブルシンフォニー(ロム)	¥10,000
カイザーナックル(ロム)	¥5,000
ハットトリックヒーロー'95	¥98,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	¥8,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！	¥98,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！(ロム)	¥9,000
パズルボブル2(ロム)	¥25,000
リターンオブザインベーダーズ(H付き)	¥28,000
レイフォース	¥58,000
アースジョーカー	¥25,000
ラスタンサーガⅡ	¥39,000
スーパーQix	¥10,000
逆鱗弾	¥108,000
逆鱗弾(ロム)	¥25,000
ヴォルフィード	¥19,800
ハットトリックヒーロー	¥12,000
究極タイガーⅡ	¥108,000
究極タイガー(ロム)	¥35,000
達人	¥18,000

カプコン

ザキングオブドラゴンズ	¥90,000
マジックソード	¥40,000
ストリートファイター	¥25,000
大魔界村	¥88,000
ストライダー飛竜	¥128,000
スーパーストⅡ	¥32,000
スーパーストⅡ(カート)	¥10,000
天地を喰らう	¥48,000
ヴァンパイアハンター	¥40,000
ヴァンパイアハンター(カート)	¥20,000
ヴァンパイア	¥30,000
ヴァンパイア(カート)	¥15,000
マッスルボマー	¥18,000
マッスルボマーDuo	¥30,000
ストリートファイターZERO	¥35,000
ストリートファイターZERO(カート)	¥18,000
スーパーマッスルボマー	¥55,000
スーパーマッスルボマー(カート)	¥45,000
チキチキボーイズ	¥60,000
キャプテンコマンドー	¥30,000
ストリートファイター(筐体タイプ)	¥25,000
サイドアームズ	¥19,800
ブラックドラゴン	¥29,000
アレスの翼(H無)	¥17,000
キャディラックス	¥35,000
ウィロー	¥98,000
F1ドリーム	¥7,500
戦場の狼Ⅱ	¥50,000
バース	¥30,000
エリア88	¥68,000
ロストワールド	¥250,000
U.S.ネイビー	¥68,000
ストリートファイターZERO2	
ストリートファイターZERO2(カート)	
カプコンワールド2	¥10,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	¥18,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
コズムギャングザビデオ(海外)	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワースタ'92	¥25,000
ワースタ'93	¥25,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥80,000
スカイキッド	¥98,000
パックランド	¥98,000
バラデューク	¥98,000
ティンクルピット	¥23,000
フォゾン	¥200,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
リブルラブル	¥130,000
ワンダーモモ	¥150,000
ブラストオフ	¥18,000
エメラルディア	¥8,000
JリーグサッカーVシュート	¥18,000
グレートスラッガーズ	¥8,000
ローリングサンダー2	¥10,000
プライムゴールEX	¥50,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザパズル	¥10,000

アイレム

剣豪	¥24,000
ビジランテ	¥9,800
メジャータイトル	¥32,000
メジャータイトル2	¥15,000
ぐっすんおよよ	¥48,000
スパルタンX	¥20,000
ロードランナー魔神の復活	¥30,000
ロードランナー帝国からの脱出	¥30,000
R-TYPE LEO	¥18,000

データイースト

ワールドカップ バレーボール'95	¥50,000
カルノフ	¥17,000
エドワードランディー	¥68,000
ダンクドリーム'95	¥95,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥45,000
デスブレイド	¥19,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー'94	¥30,000
ロボコップ	¥13,000
アクトフェンサー	¥15,000
コブラコマンド	¥8,000
ウルフファング	¥50,000
キャプテンアメリカ	¥20,000
スカルファング	¥80,000
クルードバスター	¥23,000

セガ

ウォーリーを探せ	¥10,000
バーチャファイターリミックス	¥80,000
バーチャファイターリミックス(カート)	¥15,000
ゴールデンアックスザデュエル	¥130,000
ゴールデンアックスザデュエル(カート)	¥5,000
コットン	¥25,000
クラッチヒッター	¥13,000
ばくばくアニマル(カート)	¥5,000
テトリス	¥13,000
テトリス(H付)	¥16,000
ボトボト	¥10,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター(アストロ)本体	¥198,000
バーチャファイター基板のみ	¥98,000
ぷよぷよ	¥20,000
ぷよぷよ通	¥30,000
DDクルー	¥10,000
極(カート)	¥30,000
ファイナルアーチ(カート)	¥20,000
ドラゴンボールZ(VRVS)	¥20,000
ファンキーヘッドボクサーズ(カート)	¥20,000

ビデオシステム

スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
クラッシュレース	¥23,000

クイズ

マジカルエラーを捜せ	¥8,000
クイズチャンネルクエスチョン	¥8,000
クイズ学問のススメ	¥5,000
クイズ人生劇場	¥30,000
クイズ殿様の野望	¥5,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥3,000
クイズ地球防衛軍	¥15,000
クイズココロジー	¥5,000
クイズココロジー2	¥3,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥5,000
クイズ魔Q大冒険	¥8,000
アドベンチャークイズ カプコンワールド	¥5,000
クイズ&ドラゴンズ	¥10,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥5,000
クイズ宿題を忘れました	¥5,000
クイズDNAの反乱	¥5,000

その他

クレイジークライマーⅡ	¥78,000
ヘッドオン(JAMMA付)	¥80,000
テラクレスタ	¥10,000
熱血高校ドッヂボール部	¥4,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
マジカルクリスタル	¥3,080
怪傑ヤンチャ丸	¥10,000
スカイソルジャー	¥20,000
ぶたさん	¥39,000
キャスルオブドラゴン	¥18,000
グランドクロス	¥5,000
がんばれ ゴン太2	¥30,000
JJスコーカーズ	¥45,000
ゴークス	¥5,000
ガンバード	¥45,000
上海Ⅲ	¥25,000
ゲーム天国	¥98,000
ゲーム天国(ロム)	¥25,000
フィグゼイド	¥15,000
バトルクロード	¥15,000
おいしいパズルはいりませんか?	¥5,000
ギャルズパニック2	¥25,000
コンバットライブス	¥8,000

NEO GEO

ステークスウィナー	¥20,000
パズルボブル	¥15,000
パルスター	¥15,000
トッププレイヤーズゴルフ	¥6,000
リーグボウリング	¥5,000
ぱにっくボンバー	¥6,000
ぐるりん	¥5,000
トップハンター	¥8,000
ライディングヒーロー	¥3,000
スラッシュラリー	¥6,000
ニンジャコマンドー	¥4,000
フットボールフレンジー	¥4,000
クロスソード	¥4,000
ミラクルアドベンチャー	¥8,000

Super Gege パナツインロング 取り扱ってます

VEGA用 サターンケーブル	¥8,000
VEGA用 プレイステーションケーブル	¥8,000
Super VEGA用 サターンケーブル	¥8,000
Super VEGA用 プレイステーションケーブル	¥8,000

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011＃　買いたいなら→220022＃
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に＃を押してください。
④もう一度＃を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177 ●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10：00～19：00 年中無休

お支払い方法

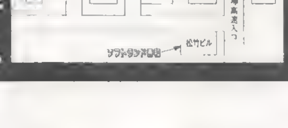
●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店（普）359374
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒566 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land SHUWA Corporation

ソフトランド秀和

〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177 FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

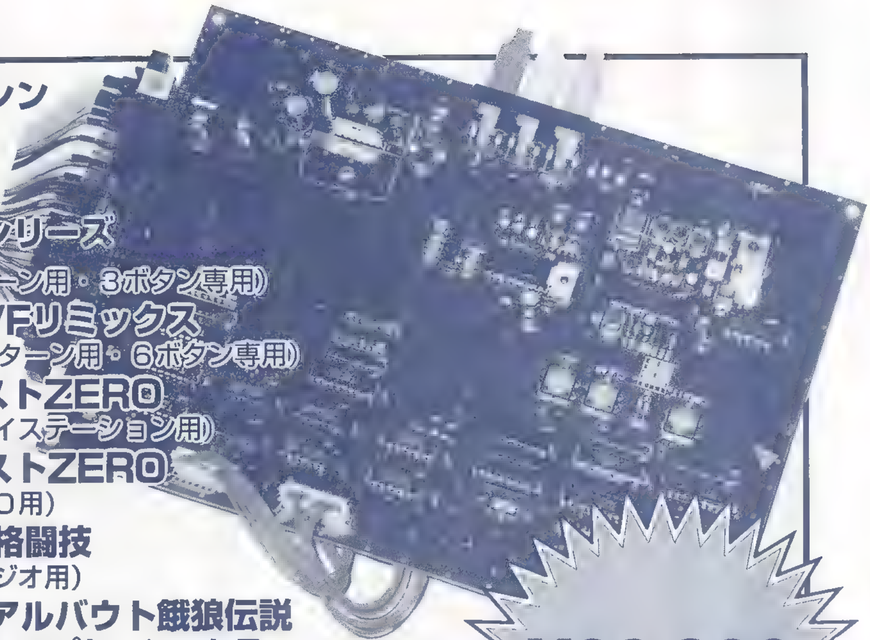
ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



ゲーセンの興奮を そのままに！

超マニア向けマシン

FB シリーズ



- ●FB-01（サターン用・3ボタン専用）
  VF1&2、VFリミックス
- ●FB-01 B（サターン用・6ボタン専用）
  VF1&2、ストZERO
- ●FB-02（プレイステーション用）
  鉄拳1&2、ストZERO
- ●FB-03（3DO用）
  ウルトラマン格闘技
- ●FB-04（ネオジオ用）
  KOF'95、リアルバウト餓狼伝説

がゲーセン筐体でプレイできる！
※家庭用マニア向け基板です。

¥29,800（消費税・運賃は別途）

ネオジオ用ケーブル ¥980 予約受付中！
FB-04ネオジオ用コントローラーケーブルは 4 月末発売。

業務用筐体イヤホーンシステム ¥3,980

- ●接続は簡単JAMMA規格、どなたでもワンタッチ接続。
- ●タイマー併設すればゲーセンと同じ。
- ●専門スタッフによる親切対応、お気軽にTELください。

コントロールBOX等、画像に満足できない方、FB、DHシリーズで安定画像、超満足!!

●クレジットシステム	¥17,000
●VF2クレジットボックス	¥30,000
●DH-01	¥29,800（運賃・税別途）



セットは簡単、即ゲームOK！

支払方法
◎代金着払　ヤマト代引システム：PM4:00まで受け付ければ翌日はお手元へ
◎銀行振込　振込先：ダイヤモンドコーポレーション㈱　第一勧業銀行新浦安支店　普通口座 1278848
◎現金書留　ダイヤモンドコーポレーション㈱ 下記の住所までお願いします。

申込方法
ダイヤモンドコーポレーション㈱
〒279 浦安市東野2-2-26　TEL. 0473-55-3968　FAX. 0473-53-5951　14：00～22：00　年中無休



ゲームセンターを超えた!家庭内ゲーム(自家ゲー)
プロ仕様高画質モニターを揃えました。
セガニューアストロシティ
(29インチ筐体) ¥250,000
通販特価¥235,000
(2L12Bパ付・税込)
ストZERO2組込
¥385,000(税込)
KOF'96組込
¥389,500(税込)
ソウルエッジ(N Ver.)組込
¥480,000(税込)
ストZERO組込
¥290,000(税込)
鉄拳2(中古)組込
¥420,000(税込)
エアロシティ (中古)
¥88,000〜¥118,000
ストZERO2組込
¥263,000
鉄拳2組込 ¥250,000
スーパーストⅡX組込
¥90,000
Vハンター組込 ¥115,000
ストZERO組込 ¥115,000
ソウルエッジ組込
¥295,000
分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。
カプコンQ-グランダム25(中古)
¥118,000
ストZERO2組込
¥290,000
鉄拳2組込 ¥300,000
Vハンター組込
¥175,000
ストZERO組込
¥175,000
ソウルエッジ組込
¥350,000
分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。
民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ¥285,000
(税別)
通販特価¥235,000
(送料・税込)
RGB入力付
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
分割¥ 9,960×11回
〃 ¥ 7,670×23回
〃 ¥ 5,180×35回
マルチメディアテレビ(高画質ディスプレイ)
ソニーKV-28PW1 (新製品)
通販特価
(送料・税込)
KV-32PW1
¥272,000
KV-28PW1
¥208,000
分割 初回¥19,856 ¥19,600×11回
〃 ¥12,872 ¥10,600×23回
〃 ¥ 7,728 ¥ 7,600×35回
ソニートリニトロンカラービデオモニター
PVM-20N2J ¥140,000
通販特価¥135,000
(送料・税込)
分割¥24,200× 6回
〃 ¥12,700×12回
〃 ¥ 6,900×24回
ソニー新プロフィールプロ
KX-32HV50 ¥395,000
通販特価¥325,000
(送料・税込)
※写真は実物の商品とは異なります。
分割 ¥30,600×12回
〃 ¥16,700×24回
〃 ¥11,800×36回
高画質モニター
ソニーKX-21HV1S ¥174,300
(税別)
通販特価¥158,000
(送料・税込)
分割 ¥14,900×12回
〃 ¥ 8,100×24回
〃 ¥ 5,700×36回
日立マルチメディアテレビ
C29-HMV1 ¥290,000
+ XRGB-1 ¥26,800
合計316,800
通販特価¥263,000
(送料・税込)
水平・垂直・サイズ調整付パソコンモニターとして使えます。
分割¥26,200×12回
〃 ¥14,200×24回
〃 ¥10,100×36回
バーチャファイター2(中古)
¥430,000
他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。
ファイティングバイパーズ
¥380,000
東芝マルチメディアテレビ
21MM3S ¥150,000
+ XRGB-1 ¥26,800
合計176,000
通販特価¥148,000
(送料・税込)
地上TV、BSチューナー付パソコンモニターとして使えます。
分割¥13,900×12回
〃 ¥ 7,600×24回
〃 ¥ 5,400×36回
(株)TAMAYA
住所:〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10:00〜PM7:00 日曜・祝日定休
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。
アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥26,800
大画面パソコンモニターが使えるようになりました。
通販特価¥26,000
(代引、送料・税込)
3チャンネルセレクター
¥4,500
4チャンネルセレクター
¥5,000
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。
RAS-HD ¥14,500
(PS,SSアダプター付)
MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター
¥4,500
4チャンネルセレクター
¥5,000
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15Pしかないのに RGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khzモニタ
サターン用バーチャパネル
(純製) ¥29,800
サターン用2L12Bパネル ¥32,800
シグマセット AV-5000 ≧8000ターボ 特価
サターン用コード ¥4,000
メガドライブ用コード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000
SF用コード ¥4,000
NEW JOY FAMIケース ¥2,800
レバー ¥1,500
30φボタン ¥ 150
24φボタン ¥ 150
3P4P用コントローラーに最適
レバー(セイミツLS-32)ボタン付セット ¥6,500
SUPER VEGA 21 特価
サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000
アストロシティパネル用底ケース¥8,900
アストロ用パネル2L6B ¥6,000
バーチャファイターパネル(純製) ¥15,000
2L12Bパネル ¥13,500
2L12B弾力ボタンパネル ¥15,800
KIC PANACUSTOM 特価
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000
TAMAYA通信販売
・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
・FAXで24時間注文・相談受け付けています。

TAMAYA特選おすすめセット！

ストZERO2がお求めやすくなりました。

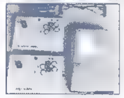
ストZERO2(新品)スーパーベガセット



ストZERO2(新品)
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥255,000
(送料・税込)

初回¥24,660　¥24,000×11回
〃 ¥13,370　¥13,100×23回
〃 ¥10,080　¥ 9,300×35回

ストZERO2(新品)シグマセット



ストZERO2(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥251,000
(送料・税込)

初回¥24,532　¥23,600×11回
〃 ¥13,034　¥12,900×23回
〃 ¥11,816　¥ 9,100×35回

ストZERO2(新品)パナカスタムセット



ストZERO2(新品)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥225,000
(送料・税込)

初回¥21,500　¥21,200×11回
〃 ¥13,150　¥11,500×23回
〃 ¥ 9,100　¥ 8,200×35回

ストZERO2(新品)ボードマスターセット



ストZERO2(新品)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥242,000
(送料・税込)

初回¥23,144　¥22,800×11回
〃 ¥13,428　¥12,400×23回
〃 ¥10,472　¥ 8,800×35回

KOF'96スーパーベガセット



KOF'96
マザーボード(中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価¥216,000
(送料・税込)

初回¥21,212　¥20,300×11回
〃 ¥11,244　¥11,100×23回
〃 ¥11,256　¥ 7,800×35回

KOF'96シグマセット



KOF'96
マザーボード(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥212,000
(送料・税込)

初回¥21,084　¥19,900×11回
〃 ¥10,908　¥10,900×23回
〃 ¥ 9,492　¥ 7,700×35回

KOF'96パナカスタムセット



KOF'96
マザーボード(中古)
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥185,000
(送料・税込)

初回¥18,020　¥17,400×11回
〃 ¥ 9,790　¥ 9,500×23回
〃 ¥ 8,960　¥ 6,700×35回

KOF'96ボードマスターセット



KOF'96
マザーボード(中古)
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥203,000
(送料・税込)

初回¥19,856　¥19,600×11回
〃 ¥12,872　¥10,600×23回
〃 ¥ 7,728　¥ 7,600×35回

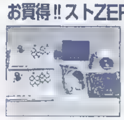
お買得!!ストZERO2スーパーベガセット



ストZERO2(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥210,000
(送料・税込)

初回¥19,920　¥19,800×11回
〃 ¥13,040　¥10,700×23回
〃 ¥10,360　¥ 7,600×35回

お買得!!ストZERO2シグマセット



ストZERO2(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥206,000
(送料・税込)

初回¥19,792　¥19,400×11回
〃 ¥12,704　¥10,500×23回
〃 ¥ 8,596　¥ 7,500×35回

お買得!!ストZERO2パナカスタムセット



ストZERO2(中古)
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥179,000
(送料・税込)

初回¥17,828　¥10,800×11回
〃 ¥ 9,286　¥ 9,200×23回
〃 ¥ 8,064　¥ 6,500×35回

お買得!!ストZERO2ボードマスターセット



ストZERO2(中古)
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥197,000
(送料・税込)

初回¥19,504　¥18,500×11回
〃 ¥10,798　¥10,100×23回
〃 ¥ 7,252　¥ 7,200×35回

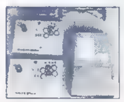
ソウルエッジN Ver.(中古)スーパーベガセット



ソウルエッジN Ver.(中古)
MV-1AF
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥227,000
(送料・税込)

初回¥21,564　¥21,400×11回
〃 ¥13,318　¥11,600×23回
〃 ¥11,732　¥ 8,200×35回

ソウルエッジN Ver.(中古)シグマセット



ソウルエッジN Ver.(中古)
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥222,000
(送料・税込)

初回¥21,404　¥20,900×11回
〃 ¥11,748　¥11,400×23回
〃 ¥ 8,652　¥ 8,100×35回

ソウルエッジN Ver.(中古)パナカスタムセット



ソウルエッジN Ver.(中古)
MV-1AF
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥197,000
(送料・税込)

初回¥19,504　¥18,500×11回
〃 ¥10,798　¥10,100×23回
〃 ¥ 7,252　¥ 7,200×35回

ソウルエッジN Ver.(中古)ボードマスターセット



ソウルエッジN Ver.(中古)
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥212,000
(送料・税込)

初回¥21,084　¥19,900×11回
〃 ¥10,908　¥10,900×23回
〃 ¥ 9,492　¥ 7,700×35回

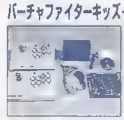
バーチャファイターキッズ+リミックススーパーベガセット



バーチャファイターキッズ+リミックス
他にソフト3本付
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥185,000
(送料・税込)

初回¥18,020　¥17,400×11回
〃 ¥ 9,770　¥ 9,500×23回
〃 ¥ 8,760　¥ 6,700×35回

バーチャファイターキッズ+リミックスシグマセット



バーチャファイターキッズ+リミックス
他にソフト3本付
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコート、ハーネス
通販特価¥180,000
(送料・税込)

初回¥17,860　¥10,900×11回
〃 ¥10,520　¥ 9,200×23回
〃 ¥ 9,380　¥ 6,500×35回

バーチャファイターキッズ+リミックスパナカスタムセット



バーチャファイターキッズ+リミックス
他にソフト3本付
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥155,000
(送料・税込)

初回¥14,860　¥14,600×11回
〃 ¥ 9,570　¥ 7,900×23回
〃 ¥ 7,980　¥ 5,600×35回

バーチャファイターキッズ+リミックスボードマスターセット



バーチャファイターキッズ+リミックス
他にソフト3本付
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥171,000
(送料・税込)

初回¥16,472　¥16,100×11回
〃 ¥10,914　¥ 8,700×23回
〃 ¥ 8,036　¥ 6,200×35回

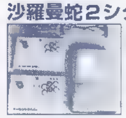
沙羅曼蛇2スーパーベガセット



沙羅曼蛇2
他にソフト(ロム)3本付
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥148,000
(送料・税込)

初回¥14,636　¥13,900×11回
〃 ¥ 7,832　¥ 7,600×23回
〃 ¥ 5,768　¥ 5,400×35回

沙羅曼蛇2シグマセット



沙羅曼蛇2
他にソフト(ロム)3本付
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥144,000
(送料・税込)

初回¥14,508　¥13,500×11回
〃 ¥ 7,496　¥ 7,400×23回
〃 ¥ 7,504　¥ 5,200×35回

沙羅曼蛇2パナカスタムセット



沙羅曼蛇2
他にソフト(ロム)3本付
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥118,000
(送料・税込)

初回¥11,476　¥11,100×11回
〃 ¥ 7,612　¥ 6,000×23回
〃 ¥ 4,788　¥ 4,300×35回

沙羅曼蛇2ボードマスターセット



沙羅曼蛇2
他にソフト(ロム)3本付
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥135,000
(送料・税込)

初回¥13,120　¥12,700×11回
〃 ¥ 7,890　¥ 6,900×23回
〃 ¥ 6,160　¥ 4,900×35回

夏のボーナスセール

今月の超目玉

ガンダムEX-REVUE	¥8,000
首領蜂（ドンパチ）	¥28,000
パワードギア（ロム）	¥25,000
F／A	¥8,000
ナムコクラシック	¥25,000
ドラゴンバスター	¥45,000
ワールドスタジアム'93	¥3,000
ワールドスタジアム'95	¥8,000
X-MEN	¥15,000
サイドアームズ	¥5,000
ギャプラス	¥18,000
コズモギャングザビデオ	¥5,000
ボンジャック	¥5,000
原始島	¥3,000
1942	¥8,000
ダブルドラゴンⅠ+Ⅱ+Ⅲ	¥3,000
モンスターレア	¥5,000

カプコン

ストZERO（ロム）	¥12,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥15,000
サイバーボッツ（ロム）	¥35,000
エイリアンVSプレデター（ロム）	¥35,000
X-MEN（ロム）	¥5,000
ヴァンパイア（ロム）	¥5,000
虎への道	¥5,000
ブラックドラゴン	¥20,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	¥25,000
ラストデュエル	¥5,000
大魔界村	¥55,000
ワンダーⅢ	¥28,000
カプコンワールド2	¥5,000

ナムコ

アサルト（パネル、ハーネス付）	¥65,000
インディジョーンズ	¥38,000
グロブスター	¥58,000
コズモギャングザパズル	¥2,000
ドラゴンスピリッツ	¥48,000
スプラッターハウス	¥25,000
ドラゴンセイバー	¥33,000
バーニングフォース	¥30,000
タンクフォース	¥6,000
パックマニア	¥30,000
パックランド	¥50,000
マーベルランド	¥25,000
モトス	¥45,000
ローリングサンダーⅡ	¥10,000
ドルアーガの塔	¥68,000
ワルキューレの伝説	¥65,000
ソウルエッジ	¥88,000
ランバート	¥5,000

コナミ

エスケープキッズ	¥25,000
グラディウスⅡ	¥25,000
グリーンベレー	¥12,000
魂斗羅	¥12,000
サプライズアタック	¥5,000
沙羅曼蛇2（ロム）	¥25,000
サーカスチャーリー	¥8,000
ハイパーオリンピック	¥10,000
スラムダンク	¥35,000
タイムパイロット	¥15,000
ドラグーンマイト（ロム）	¥5,000
ツイビーヤッホー（ロム）	¥2,000
ハイパーオリンピック'84	¥15,000
ばずるだま（ロム）	¥2,000
極上パロディウス（ロム）	¥1,000
パロディウスだ！	¥8,000
パンクショット	¥3,000
ビットファイター	¥12,000
グラディウスⅢ	¥25,000

ファイナライザー	¥8,000
ミスターゴエモン	¥5,000
メインスタジアム	¥3,000
ロードファイター	¥8,000

タイトー

アルカノイド（センサー付）	¥12,000
インセクターX	¥5,000
エキサイティングアワー	¥2,000
ガルメディス	¥3,000
奇々怪界	¥5,000
キック&ラン	¥3,000
究極タイガー	¥8,000
究極タイガーⅡ（ロム）	¥28,000
ジャングルキング	¥28,000
スラップショット	¥8,000
タイガーヘリ	¥5,000
ダライアス外伝（ロム）	¥25,000
Dr.トッペル探検隊	¥12,000
女子バレー	¥5,000
黄金の城	¥18,000
ヒットジアイス	¥15,000
ビッグイベントゴルフ	¥10,000
ビット&ラン	¥3,000
フービー	¥5,000
フェニックス	¥25,000
ヘビーユニット	¥5,000
マスターオブウェポン	¥8,000
ミズバク大冒険	¥8,000
ゆけゆけ山口くん	¥48,000
レイフォース	¥38,000
ワードナの森	¥5,000

アイレム

ロードランナー	¥18,000
ロードランナー帝国からの脱出	¥15,000
ロードランナー魔神の復活	¥15,000
スパルタンX	¥8,000
妖獣伝	¥3,000
ドラゴンブリード	¥8,000
快傑やんちゃ丸	¥5,000
10ヤードファイト	¥5,000

その他

アーガス	¥12,000
アッポー	¥18,000
ウルフファング	¥35,000
エクセリオン	¥5,000
セーラームーン	¥35,000
サイコソルジャー	¥108,000
ワイルドウェスタン	¥12,000
ガンスモーク	¥25,000
ムスタング	¥8,000
ゴールデンアックス	¥8,000
ムーンクレスタ	¥15,000
スイマー	¥20,000
熱血硬派くにおくん	¥3,000
アテナ	¥25,000
フラッシュポイント	¥2,000
オーマイガァー！	¥5,000
キャノンダンサー	¥45,000
空牙	¥15,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	¥2,000
西遊降魔録	¥1,000

輸入り新品

エリア88	¥48,000
ストライダー飛竜	¥32,000
がんばれギンくん	¥12,000
プリンセスリーグ（麻雀）	¥5,000
登竜門（セガ）	¥5,000

新製品の予約受付中

ラストブロンクス	¥480,000
KOF'96	¥98,000(予)
バーチャファイターⅢ	(未定)
レイストーム	¥198,000
デッドオアアライブ	(未定)
スーパーパズルファイターズ(ロム)	¥118,000

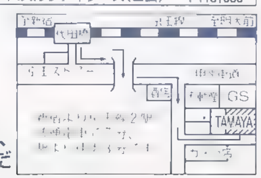
他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます（印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください）。

TMGC　TM ゲームクラブ　(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911　FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休



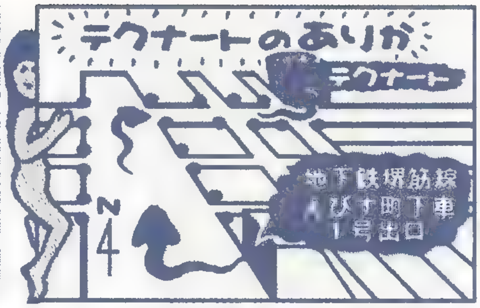
★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！

テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 第1・第3日曜は休業しています。
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

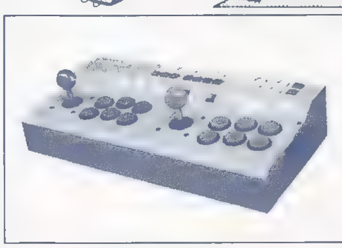
大阪名物



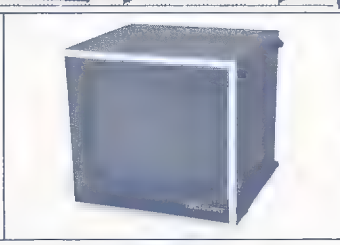
◎ 6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！◎

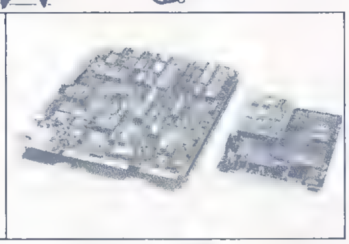


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。 ¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

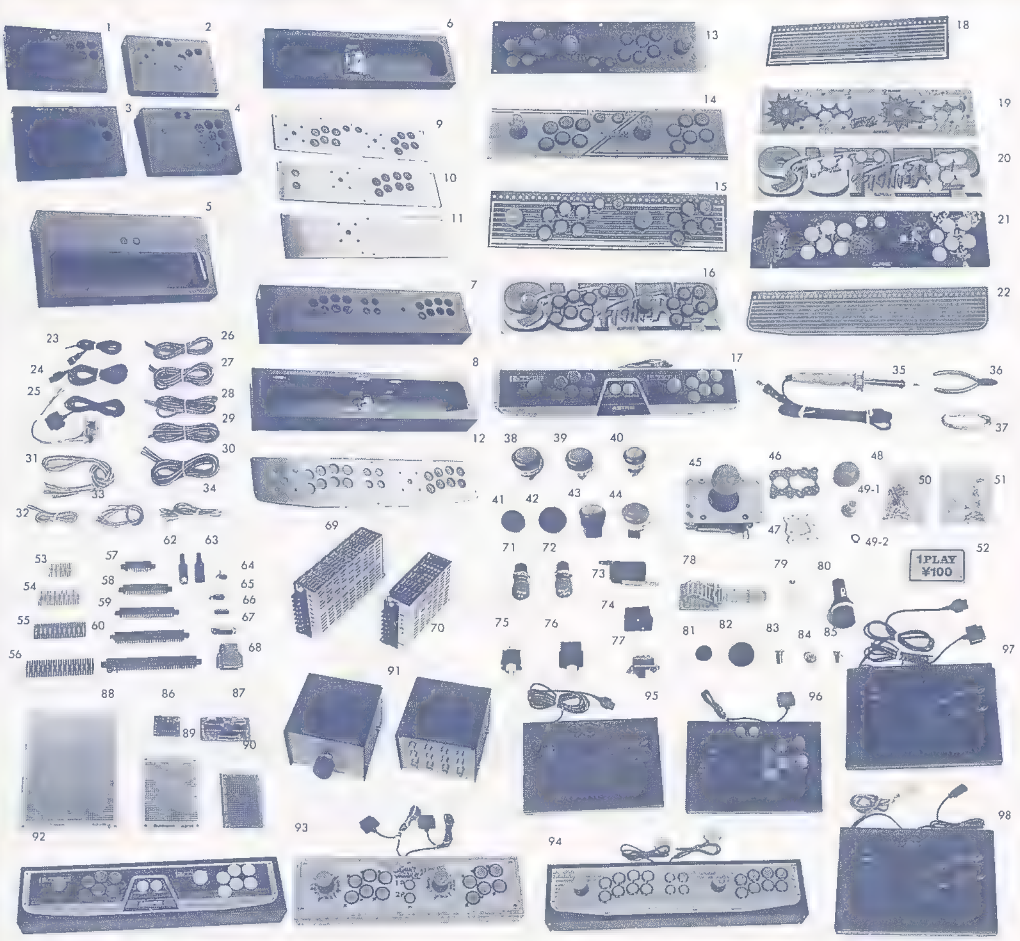
営業時間
AM10:00〜PM 7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

モノホン部品でコントローラーを自作しよう!!

(完成品もあるよ!)



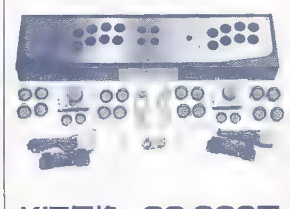
NEOコントキット



KIT価格　7,500円

NEOコントキット	7,500円
PSコントキット	9,000円
SSコントキット	9,000円
SFCコントキット	7,800円
3DOコントキット	9,000円

2P・PLSTコントキット



KIT価格　23,000円

2P・NEOコントキット	21,000円
2P・PSコントキット	23,000円
2P・SSコントキット	23,000円
2P・SFCコントキット	21,500円
2P・3DOコントキット	23,000円

1	C-10-8	8ヶ穴ケース	¥2800
2	C-10-4	4ヶ穴ケース	¥2800
3	C-10-6	6ヶ穴ケース	¥2800
4	C-10-9	9ヶ穴ケース	¥2800
5	C-3000	応用ケース	¥9500
6	C-200	コンパネケース	¥5000
7	C-410	応用ケース	¥8000
8	C-400	アストロケース	¥7500
9	AL-1	アルミコンパネ板	¥2200
10	AL-2	アルミコンパネ板	¥2000
11	AL-3	アルミコンパネ板	¥1800
12	AL-14	アストロコンパネ板	¥2800
13	CP-20	コンパネ	¥7500
14	CP-30	チャンプコンパネ	¥8500
15	CP-35	アミューズコンパネ	¥8500
16	CP-50	スーパーストIIコンパネ	¥12000
17	CP-70	アストロコンパネ	¥16000
18	CL-35	アミューズシール	¥1200
19	CL-51	ストIIダッシュターボシール	¥2500
20	CL-50	スーパーストIIシール	¥2500
21	CL-52	ヴァンパイアシール	¥2500
22	CL-70	アストロアミューズシール	¥2000
23	C-D9	9PDサブコード	¥700
24	C-NEO	15PDサブコード (NEO)	¥1000
25	C-SFC-C	SFCコントローラー付コード	¥1800
26	C-M5-2m	5芯丸コード	¥440
27	C-M8-2m	8芯丸コード	¥480
28	C-M10-2m	10芯丸コード	¥520
29	C-M12-2m	12芯丸コード	¥560
30	C-M16-2m	16芯丸コード	¥600
31	C-15-1m	15色コード	¥500
32	C-F12-1m	12芯フラットケーブル	¥400
33	C-H15-0.25m	15色コード	¥150
34	C-15-0.5m	15色コード	¥300
35	KH-10	ハンダ小手	¥1200
36	KN-5	ニッパ	¥2000
37	H-2-2m	ハンダ2m	¥100
38	HH-30-5(色)	30φボタン	¥220
		色:赤・青・白・緑・黒・黄・橙・桃	
39	SR-30-5(色)	30φボタン	¥220
		色:赤・青・白・緑・黒・黄・橙・桃	
40	HH-24-5(色)	24φボタン	¥200
		色:赤・青・白・緑・黒・黄・橙・桃	
41	F-24	24φ穴ブタ	¥150
42	F-30	30φ穴ブタ	¥200
43	RR-30-5(色)	30φリードスイッチタイプ	¥400
		色:赤・青・黄・緑	
44	TT-30-7(色)	30φリードスイッチタイプ	¥400
		色:赤・青・緑・桃	
45	J-25(色)	ジョイスティックボール付	¥1600
		色:赤・青・緑・白・黄・黒・桃	
46	J-G-A	ジョイスティックスペーサー	¥200
47	J-G-B	ジョイスティックスペーサー	¥150
48	J-BOWL(色)	ジョイスティックボール	¥200
		色:赤・青・緑・白・黄・黒・桃	
49-1	J P-1	ジョイスティックステム	¥150
49-2	J-P-2	ジョイスティック止めピン	¥50
50	AB-10	圧着端子(小)20ヶ入り	¥400
51	AB-20	圧着端子(大)20ヶ入り	¥400
52	CL-¥100	コインシール	全て¥100
	(1PLAY10円・20円・30円・50円、2PLAY100円有り)		
53	CM-B-20	20Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥200
54	CM-B-36	36Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥250
55	CM-B-44	44Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥300
56	CM-B-56	56Pハーネスキバン(3.96ピッチ)	¥350
57	CN-B-20	20Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥400
58	CN-B-36	36Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥500
59	CN-B-44	44Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥750
60	CN-B-56	56Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥800
61	CN-B-72	72Pハーネスコネクター(3.96ピッチ)	¥950
62	DIN-8P	8Pコネクター(オス)	¥150
63	DIN-8PS	8P中継コネクター(メス)	¥150
64	DIN-8SS	8Pソケット(メス)	¥100
65	DSAB-9P	Dサブ9Pオス	¥250
66	DSAB-15P	Dサブ15Pオス	¥400
67	DSAB-15S	Dサブ15Pメス	¥400
68	DSAB-15K	Dサブ15Pケース	¥400
69	WN-10N	+5V10A、-5V1A、+12V3A、-12V1A	¥7500
70	WN-7N	+5V7A、-5V1A、+12V1A	¥5500
71	SW-027	プッシュスイッチON	¥150
72	SW-028	プッシュスイッチON-OFF	¥250
73	MICR-1	ジョイスティックスイッチ	¥200
74	SW-101	シーソースイッチ	¥100
75	MM9-3	ボタンスイッチ(小)	¥100
76	MM9-4	ボタンスイッチ(大)	¥100
77	SW-150	切替スライドスイッチ	¥100
78	C-STP	コードストッパ	¥100
79	L-ROK	レスロック	¥120
80	FH-032	ヒューズホルダー	¥150
81	G-B	ゴムブッシュ	¥25
82	G-A	ゴム足	¥30
83	BS-10	化粧ビス	¥20
84	BS-15	4m/mナット	¥20
85	BS-30	3x8セムス	¥15
86	ICB-REN	連射キバン	¥1000
87	ICB-SFC	SFCコントロールキバン	¥1200
88	ICB-96	応用キバン	¥500
89	ICB-93	応用キバン	¥250
90	ICB-88	応用キバン	¥150
91	TV-V	ビデオ端子切替機(3CH)	¥2500
92	C-400-CP	アストロコンパネ付ケースユニット	¥23500
93	ST II'-2P-KAN	2人用ST IIダッシュ(完)	¥22000
94	PLST-2P-AMKAN	2人用プレイステーション(完)	¥24000
95	NEO-CONT-KAN	ネオジオコントローラー(完)	¥12000
96	SFC-CONT-KAN	SFCコントローラー(完)	¥12000
97	NEO-SFC-CONT-KAN	両用コントローラー(完)	¥18000
98	PLST-3DO-CONT-KAN	両用コントローラー(完)	¥21000
99写真ナシ	C-O-1.5	ケース用オモリ	¥1000
100写真ナシ	H-ZUMEN	コントローラー用配線図 (SFC・NEO・3DO・SAT・PLST用)	¥500

(完成品:上記5種類、1人用・2人用出来ます。ミックス品も出来ますので問い合わせてください。)

ニュールンルン(N・RUN²)

〒130 東京都墨田区緑2-18-6 小川ビル
FAX.03-3846-9033 TEL.03-3846-5471
インターネットアドレスNo.http:/www.technical.or.jp/gammcr/

〈お買い求め方法〉 現金書留にて型番・商品名・色・数量・金額及び発送手数料1000円(量にかかわらず一律)を入れて郵便局から送ってください。
〈資料請求〉 氏名・住所(〒番号)・TELを記入し80円切手を同封の上ご請求ください。
〈特別注文品の受付〉 SFC・NEO・PLST・SAT・3DOの各1人用・2人用又はミックス等、広告部品の範囲で希望のコントローラーを作ります。マンガ絵を入れて手紙又はFAXにて問い合わせてください。
〈お願い〉 お問い合わせはTELではなく、FAXまたは手紙にてお問い合わせください。よろしくお願いします。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル使用)

限定50台特別価格 ¥195,000(送料・消費税含む)

初回¥17,780 ¥17,600×11回
初回¥11,560 ¥ 9,400×23回
初回¥ 9,640 ¥ 6,700×35回

SEGA ニューアストロシティ

(筐体12ボタンパネル使用)

通販価格¥235,000(税込)

初回¥21,540 ¥21,200×11回
初回¥12,280 ¥11,400×23回
初回¥10,720 ¥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+ソニック・ザ・ファイターズ 組込

(筐体12ボタンパネル仕様)

通販価格¥785,000(税込)

初回¥71,040 ¥70,900×11回
初回¥38,280 ¥38,200×23回
初回¥27,320 ¥27,300×35回

SEGA ニューアストロシティ SEGA バーチャロン 組込

(筐体専用パネル)

通販価格¥960,000(税込)

初回¥86,940 ¥86,700×11回
初回¥47,180 ¥46,700×23回
初回¥36,420 ¥33,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPⅡシステム セット

通販価格¥558,000(税込)

CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN (カート)

初回¥50,472 ¥50,400×11回
初回¥28,444 ¥27,100×23回
初回¥19,616 ¥19,400×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストZERO 2 (新品) セット

通販価格¥388,000(税込)

CPSⅡマザーボード
ストZERO (カート)

初回¥35,592 ¥35,000×11回
初回¥20,784 ¥18,800×23回
初回¥16,776 ¥13,400×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様) 通販価格¥448,000(税込)

F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)

初回¥41,232 ¥40,400×11回
初回¥21,864 ¥21,800×23回
初回¥18,396 ¥15,500×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット

(筐体12ボタンパネル仕様)

通販価格¥438,000(税込)

初回¥40,292 ¥39,500×11回
初回¥21,684 ¥21,300×23回
初回¥16,376 ¥15,200×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) KONAMI GXセット

通販価格¥498,000(税込)

GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)

初回¥45,932 ¥44,900×11回
初回¥25,064 ¥24,200×23回
初回¥17,996 ¥17,300×35回

CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット

通販価格¥378,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2 (カート)
シャドーオーバミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X-MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス

初回¥34,652 ¥34,100×11回
初回¥20,604 ¥18,300×23回
初回¥14,756 ¥13,100×35回

NAMCO 鉄拳2NEW Ver,ボードマスター セット

通販価格¥230,000(税込)

ボードマスター
鉄拳2 NEW Ver
ハーネス

初回¥21,620 ¥20,700×11回
初回¥13,340 ¥11,100×23回
初回¥11,460 ¥ 7,900×35回

NAMCO ソウルエッジ NEW Ver ボードマスター セット

通販価格¥258,000(税込)

ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス

初回¥23,372 ¥23,300×11回
初回¥13,844 ¥12,500×23回
初回¥11,516 ¥ 8,900×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格¥278,000(税込)

ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
エレベーターリターンズ (カセット)
パズルボブル2 (カセット)
ゲキリンダン (カセット)
究極タイガーⅡ (カセット)
ハーネス

初回¥25,252 ¥25,100×11回
初回¥14,204 ¥13,500×23回
初回¥12,056 ¥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格¥348,000(税込)

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
ツインビーヤッホー (ロム)
ドラグーンマイト (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス

初回¥31,832 ¥31,400×11回
初回¥17,764 ¥16,900×23回
初回¥12,196 ¥12,100×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

KONAMI新型筐体ウインディ29先行予約受付中!!

限定50台特別価格¥195,000(送料・税含む) W750 H1,445 D905 モニター24に対応

CAPCOM

スーパーパズルファイターⅡX (カート)	値引き有り
CPⅡマザーボード	15,000
ストZERO2 (新品)	値引き有り
ロックマン (新品)	50,000
闘神伝2	45,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	25,000
ストZERO (カート)	10,000
ヴァンパイアハンター (カート)	15,000
サイバーボッツ (カート)	35,000
X-MEN (カート)	20,000
マジックソード	28,000
トップシークレット	42,000
ファイナルファイト	17,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000
天地を喰らうⅡ	25,000

KONAMI

パワフルプロ野球 (新品	値引き有り
スラムダンク2 (新品)	値引き有り
沙羅曼蛇2	50,000
スラムダンク	40,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	36,000
クライムファイター	15,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
ツインビーヤッホー (ロム)	8,000
極上パロディウス (ロム)	5,000
A-JAX	30,000
クライムファイター2	15,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
パロディウスだ	15,000
ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ NEW Ver	値引き有り
クラシックコレクション2 (新品)	82,000
トイポップ	68,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	84,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
マッハブレイカーズ	40,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ファイナルラップR (基板のみ)	35,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	60,000
ギャラクシアン	35,000
F/A	15,000
スプラッターハウス (ロム)	25,000
タンクフォース (ロム)	10,000
プロテニス (ロム)	12,000

TAITO

サイキックフォース (新品)	193,000
ゲキリンダン (新品・ロム)	10,000
パズルボブル2 (ロム)	23,000
ダライアス外伝 (ロム)	28,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	30,000
あっかんべえだー (ロム)	15,000
バブルシンフォニー (ロム)	10,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー (カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
特殊部隊 U・A・G	7,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
達人	8,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

ソニック・ザ・ファイターズ	値引き有り
デカスリート (新品)	値引き有り
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ (音声アンプ付、配線済)	250,000
バーチャーファイター2 (音声アンプ付、配線済)	200,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
ぷよぷよ通	20,000

DECO

ダンクドリーム95 (新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
ロボコップ2	15,000
ダークシールⅡ	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマンワールド	28,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

スーパースラムズ	50,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

MV-1A (新品)	48,000
MV-1F	20,000
キングオブファイター95'	15,000
餓狼伝説3	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	8,000
リアルバウト餓狼伝説	30,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	43,000

その他

ゲーム天国	110,000
ワールドラリー	28,000
ライデン	25,000
いっき	20,000
富士山バスター	9,000
がんばれゴンタ2	25,000
レモンエンジェル	20,000
ドキューン	15,000
達人王	18,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店(普)19610
相互信用金庫本店(普)0030322

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28　■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

[初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース
■BASICをマスターした方向け
Bコース
■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

◆スペシャル版◆

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

●全日制2年コース　月～金曜日
AM10:00～PM4:00
●開講日　1997年4月入学
●この講座のみ入学試験あり。
(適性、筆記、面接)
●応募願書受付　本年4月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり一部上場ゲーム会社に一発合格した伝統的な実績をひっさげて皆様に贈る自信慢々の講座です。
早いもの勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院　大阪市北区天神橋1-12-6　TEL.06-882-4980(代)

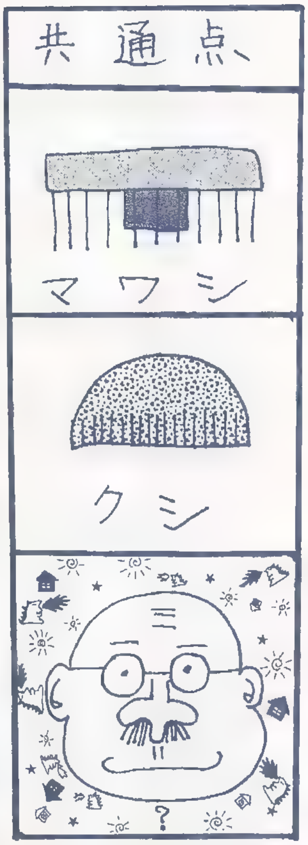
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第49回

文・四コマ 佐竹雅昭

去る5月7日、ゲーメスト創刊10周年記念として、記念パーティーを行いました。読者のみなさんをおよびすることができなかったのが残念です。



ゲーメスト10周年

ゲーメストと出会って、もう早4～5年経つ。

私とゲーメストの出会いは、以前、私がモーリス・スミスというアメリカのオヤジと闘った時であった。

この時に「格闘家」として取り上げられ、その後、トントン拍子でコラムを書かせてもらうことになった次第である。

現在、『天使万歳ふたたび』とタイトルにあるが、それまでは『天使万歳』だった。

まぁ、それがどうしたといわれちゃそれまでなのだが、私の前を何人の担当が通り過ぎていったことだろうか？

覚えている限り、4～5人の担当者が現れたと思う。

本当に多くの戦友たちが私の前を通りすぎて行った。

今から思うと胸がジーンと熱くなる。

今回、なぜ、センチメンタル的なことを書いたかというと、先日、新声社主催『ゲーメスト10周年記念パーティー』が都内某ホテルにて行われたからなのだ。

もちろん、私は出席した。

懐かしいスタッフの面々に会うためにも。

パーティー会場には、加藤博社長、高橋専務がニコやかな笑顔で、来客者を接待している。

私は両手を広げて、加藤社長、高橋専務に大声で呼び掛けた。

「久しぶりで～す！佐竹ですよ～！ここでーす。ここにいますよ～！」

あまりに大声を出したため、パーティー会場の全員の目が私に注目した。

「……」

私は思わず〝シェ～！〟のポーズをとって、茶ソバコーナーに逃げ込んだ。

そこで3人前ほど、ペロリと食べ、次にお好み丼コーナーに足を進めた。

ウニ、イクラ、ノリといったコンビネーションの丼。

〝食べて食べて食べ抜いてやる！〟

そう誓ったとき、私の肩をポンと誰かが叩いた。

「佐竹さん。スピーチお願いします」

そこには前担当者の竹森女史がいた。

彼女は以前、私の写真を撮りに来て、フィルムを入れずにカメラのシャッターを押していた強者だ。

〝ホラ、来た！やっぱり私がスピーチしなきゃ、話にならんだろう〟

私は二つ返事でOKした。

「ゲーメスト10周年、おめでとうございます。(以下中略)それではシンシェイシュシャさん？あれ？シンシェイシュシャさんおめでとうございます」

駄目だ。うまく言えない。

そこで改めここで、

「シンセイシャさん。10周年おめでとうございます」



(千葉県 PN.オランダ君)

ポエム

「カンビール」

飛行機の中
ネエちゃん
もう一杯
空きカン
ビリビリ
ファーストクラスも
夢じゃねぇ

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 大阪府出身 A型 空手家 アメリカでの試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで！先日、趣味と実益をかねて、「甚兵衛Tシャツ」作成した♡

お便り募集中!! 天使万歳では我等が王子を応援する便りを募集。宛先は新声社㊝係。

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



もう今年の折り返しだ!!早いねぇ。ついでに巷はもう夏一色!!サワヤカな汗を流しつつゲームに勤しめるってな訳だ。本誌で君のお気に入りのゲームをチェックしたら、速攻でゲーセンに繰り出そうぜ!!…受験生は勉強するよーにな。

（髪型ストレートにしました・㊫）

今月のいっぱつ!!

リアルバウトさくら

記念すべきザ・捏造ゲーム第一回作品は「リアルバウトさくら」！私自身常軌を逸したさくらマニアであるので、このゲームは待ちに待った、いや世界的さくらマニアの会「さくら会」の街頭活動などの草の根単位の運動により、出るべくして世に出た、超マニゲーの超およびでない超発売にして一カ月で超回収というマボロシのゲームである。

㊁基本的にさくらのみ12体。4096色の中から選べる豪華機能付き。

Ⓒ謎のコマンド入力でかくれキャラ出現。その名もさくら（トホホ）。

㊁桜金造、桜玉吉、さくらもこも推薦！（ウソ）

話はそれるが、私の超さくらライフをさわりのみ紹介。

朝、起きるとすぐにさくらポスターに3回（意味深長な回数であるが、別段何も考えておらぬ）カラテカ式礼をする。朝飯は桜餅と桜茶（マジであんのよ）。

仕事中ツルハシを振るいながらも頭の中はさくらでいっぱい。そのため現場監督にカツを入れられることもしばしば。でも頭の中はさくらでいっぱい。

昼飯は屋外で桜を観賞しつつ食すのが、桜粋主義者というもの。

仕事が終わるとゲーセンへしけこみ、ゼロ2の台に。使うキャラ？決まってんじゃねぇか！日に60万〜70万をつぎこむぐらいの心意気がねぇとさくらジャンキーは名乗れん！

晩飯はさくらふりかけにさくら漬け、桜肉（馬肉は別名桜肉と言います）の刺し身を食す。デザート？決まってんじゃねえか！（さくらんぼ）

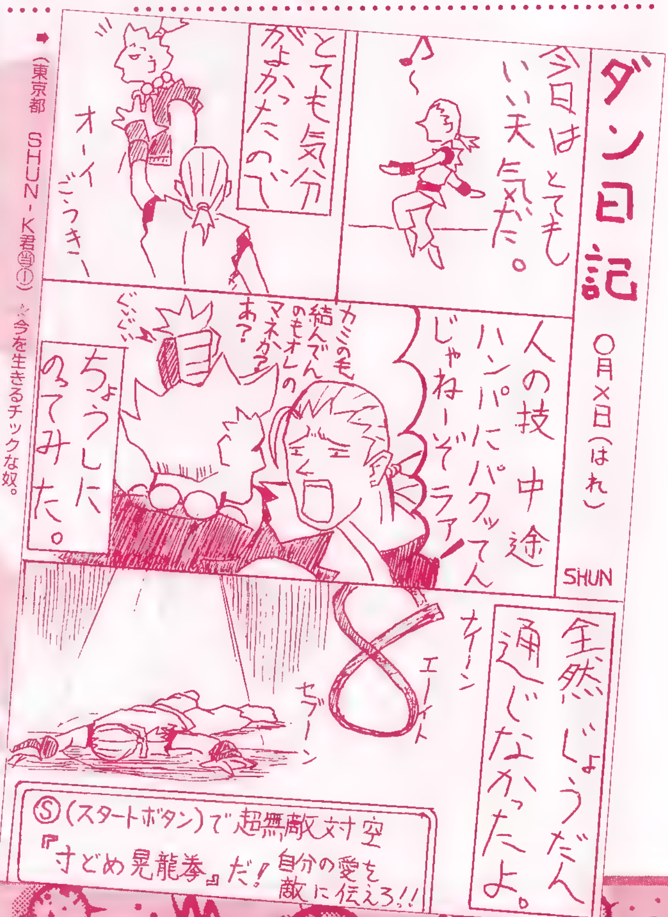
そして桜の花を散らした風呂につかり、一日の疲労をとるのだ。

就寝時には例によって例のごとくさくらポスターに3回の礼をし、一日が終わる。

どうだったでしょうか？ザ・捏造。次は真カラテカです。

（滋賀県　シド君㊫Ⓐ）

☆やはりマニアたるものこれぐらいの心意気がないと胸は張れまい。一に愛情二に気合、三四がなくて五に偏重。周囲に流されない求道心がオーバー・ザ・マニアへの道。でも真カラテカは困る。が、己の道を貫くにしても、周りの人に迷惑かけちゃしょうがないね。シド君も仕事中はさくらラブチュー思考は控えて、現場監督を困らせないように。私も仕事中は肉球を控えるよ。俺と君との男の約束だ。



➡（東京都　SHUN・K君㊫Ⓙ）☆今を生きるチックな奴。

がぶりよりゲーマ人生



No.170のアイランドにて、「バーチャコップの拳銃でも撃ち抜けそうだ」と書かれていたバイパーⅡですが、某ゲーセンの大会エントリー用紙には「はかなくも美しい、ガラスのVR」と書かれていました。

物は言いよう。

（北海道　ひろいしあきらさんⒷ）



➡（東京都　さるぼぼさん②）
☆うう、タマミを最後まで脱がせた時の罪悪感っつったらも〜。

冷房病が怖い季節 アイランド

「ビデオゲームベストセレクション777」に対抗して、ゲーメストムックで「カルトゲームワーストセレクション666」の制作希望。

バニフォダブドラ3E-SWATといった苦…もといちょっと失敗しちゃったーテへ♥みたいなゲーム、ギガンデスやトリパンやチャタンヤラクーシャンクのよーなダークでアンティークでレジェンド（ⒸMTG）なゲーム、そして！飛鳥&飛鳥やガルフストームやマジカルキャットアドベンチャーの如く、その名を口にするだけでカサランドラへ辺りへとブッ込まれそうなゲームが一堂に会する夢のような企画。ぜひ出せ。命令。

（山梨県　ちゃん君Ⓒ）

☆濃いのう。でもいろんな意味で歴史に残るゲームばっかだな。せめて書物の中だけでもその姿を伝えるべきなのか。いやマジで。

青森には何とネコを飼ってるゲーセンがあるのだ！しかも10匹ぐらい。

これぱっかりは全国どこにもあるまい。1ROUND終わるごとにプニプニ。ハ〜ア最高たまんねぇ！

（青森県　如月アンド肉球LOVE君Ⓓ）

☆旅費ため始めました。

最近考えさせられたこと。それはゲーセンでどう見ても10代の若者がどうどうとタバコを吸っているということ。あまつさえ「火、ある？」と遠慮なく言ってきたりする始末。

気軽に話してくれるのはいいんだけど、ねぇ…。その前にすることあるだろ？って感じです。

（京都府　BRT君Ⓔ）

☆ゲームが本当に好きなら、自分が何をするべきなのか分かってるでしょ？

いくら遊びの場所だからっていっても、ケジメだけはしっかりつけようぜ。

第一回 前評判キングコンテスト

発売前は雑誌などで大きく取り上げられていたものの、実際ゲーセンでは誰もやっていない。そんなゲームって結構あるよね？

そんでもって新企画。「裏ゲーメスト大賞増刊　第一回チキチキお前発売前はスッゲー期待させといて、本当は誰もやってないんちゃうんかぁ⁉グランプリ」をお送りします。ドンドンドン！（なんかなぁ…）ではいきましょうか。

⑩位『美少女戦士セーラームーン』

発売前は「アイランドのイラストがこれのイラストで埋まるのでは⁉」「メストの表紙になるのでは⁉」とささやかれたほど盛り上がった。

でもやっぱり大の大人がこれを一心不乱にプレイする姿は寒いかも。

⑨位『バブルシンフォニー』

単純にして奥が深い。独創的にてとっつきやすい。前作「バブルボブル」はそんなゲームだった。その血統も、生まれた時代が悪かったのか。

⑧位『ダブルドラゴン』

あの名作が帰って来た！と思ったら、またすぐに帰っていった。なんかダブドラって、続編出すたびに盛り下がっている気が…。

⑦位『風雲黙示録』

おそらく一連のSNK格闘ゲームの中で、一番マイナーな作品であろう。「こんなゲームあったっけ？」という人も続出（ウソ）。

⑥位『餓狼伝説3』

それなりにヒットしたが、やはり発売前の期待度から比べると…。「ダッシュ」とか「スーパー」とか消極的なタイトルを付けなかったのには好感が持てる。でもリアルバウトをプレイした後には…。

⑤位『究極タイガーⅡ』

こいつぁ新しい。個人的に前作に思い入れがあって、結構期待してたんだけど、なんか前と別モンなんだよね〜。

元東亜プランのスタッフが作ったかどうか知らないけど、やってる人も少ない。

④位『豪血寺外伝　最強伝説』

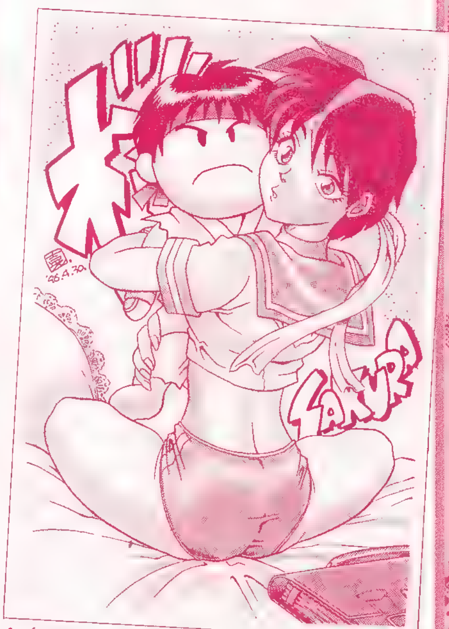
いろいろ新システムが盛り込んであるものの、やはり前作に比べてインパクト不足か？次作では「筐体から匂いが出る」ぐらい奇抜さがほしい。

③位『闘神伝2』

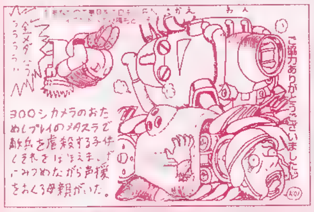
☆かぜはうたよこころを凪いで。



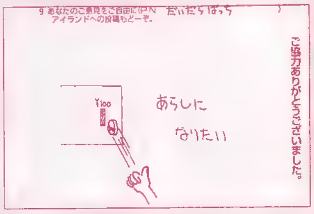
⬅（沖縄県　青空うるるさん㉝④）



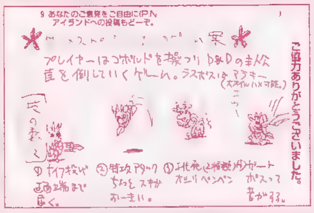
⬆（千葉県　吉光司君③）
☆人形はやっぱりお手製なのか？
…家庭科は苦手っぽいが。



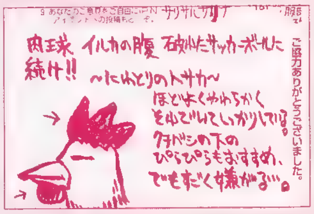
⬆ネオジオ最大の大作であろう。Ⓔ



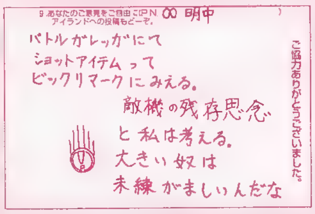
⬆さあ、練習練習！⑦



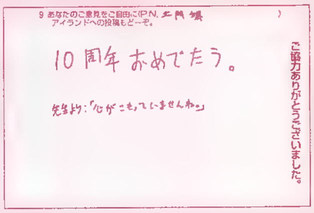
⬆オレもコボルドユーザーになりてぇ。⑩



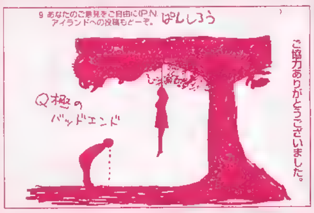
⬆そこまで危険を冒さねばならんのか。⑨



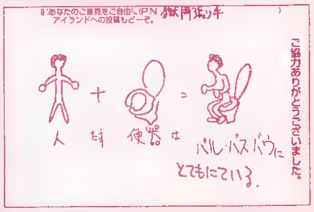
⬆見えなくもない。⑫



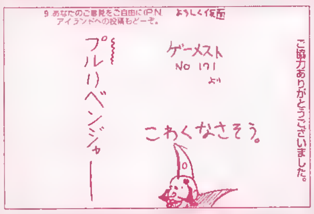
⬆喜んでいいんだね？⑪



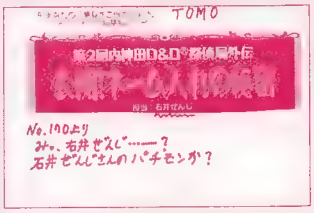
⬆や～め～れ～。⑭



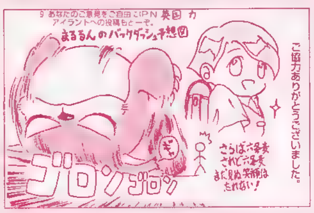
⬆シルエットクイズ。⑬



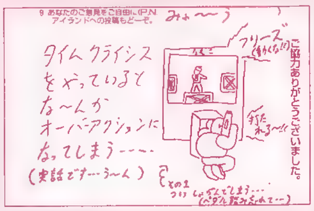
⬆ほほえましいね。⑯



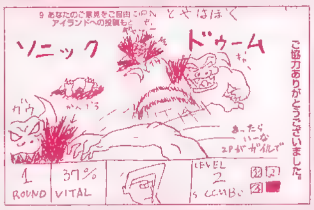
⬆セントラルドグマからきたのサ。⑮



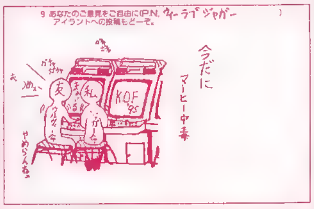
⬆難儀な麦ちゃん。⑱



⬆わかるぞ。⑰



⬆ぜひバイオハザードの続編に。⑳



⬆くーっ、ゲーセン楽しんでんな。⑲

叫べ！メタスラ・イ～ン！

つっこみ三昧

☞この前ゲーセンで両替したら100円玉が止まらなくてフィーバーしてしまった。

両替機を打ち止めしたのはオレッチぐらいのものだろう。

（千葉県　ムエマン君Ⓖ）

⬆一生に一度あるかないかのランダムイベントだ。ラッキーでしたね。ちゃんと店員に申請しないとバーッドだが。

☞だからメーカーさんよお、ただメガネ娘を出しゃいいってもんじゃねえんだよ。

なあ、健康？

（東京都　カオスヒロ君Ⓗ）

⬆そうだなブラザー。「気弱な感じでメガネかけてて一」なんて一律フォーマットでキャラを作りさらす奴はこのアサハカンが許さん。

☞あと、「フライングパワーディスク」も発売当初からずっとやり続けている。ゲーム大会でもないものか。

（大阪府　YOU，君Ⓘ）

⬆求人誌なんかで同志を募るとかして、フラパワ好きを集めるしかあるまい。ちなみに当方には大会開催予定はない。

☞肉球、メガネっ娘、レイチェル、小鉄のコスプレ…なんか田渕さんって

フェチ大安売り

ってカンジ♥

（神奈川県　ハラショー大将君Ⓙ）

⬆己に正直なだけだい（商業誌で我を通すなってーの）。

あの闘神伝がアーケードに登場！発売はカプコン！エリスがゲーセンで使える！何か発売前はすごい話題になった感じ。でもこれで対戦やったことありません。

②位『沙羅曼蛇2』

んー、いやいいゲームだとは思うんだけどね。でも前作はゲーセンに一大センセーションを巻き起こしたわけで、そう考えると期待度とインカムの反比例具合がねぇ～。いや、いいゲームだとは思うよ。…たぶん。

①位『ドラグーンマイト』

こいつぁスゲエ。別にコナミに恨みがあるわけではないが、曼蛇2とワンツーフィニッシュです。やっぱりコナミで、格闘で、チームファイトといえば、どうしても期待されるわけで、メストには「今月の目玉作品！」とか書いてあるし（笑）。

（三重県　ターザン鈴木君Ⓕ）

☆おいおみいいのかってえぐらいスレスレなんですけど。ま、まぁ、メーカーの皆さんにはこれを励みに我々を発売前から期待させまくった上、願わくば期待以上の完成度を持つゲームの開発に勤しんでもらいたいと考えている訳で。



⬆（福岡県　武術師さすけさん⑥）

☆エンディングは全キャラそこそこ味があるので、とりあえず見てみそ。



⬆（千葉県　笹峰ひでとし君⑤）

☆鏡の向こう朝のこない世界。光がなくても生きていけるけど。

燃えよ青春!!



彩京 それは漢の血潮

彩京初の横シュー、戦国無礼道…もとい戦国ブレード。「こんなムズいゲームやってられっかー」と早々とサジを投げた俺に、「隠しコマンドでアインが使える」という情報が入ったのは2週間前のことだった。

「ま、消えるまでに一回は使っておこー」

と軽い気持ちでコイン投入。1面クリアでいきなり来た。『またしても妹をさらわれるとは、アイン一生の不覚!(2回目)』

…あー、これだよこれ。何か足りないと思ってたんだ。ハガネみたいなシブいキャラもいいけど、やはり彩京に兄貴は欠かせない。

しかもこの溜め撃ち&ボンバーの強さは一体何?まさに居合一閃…よく考えたらこいつ侍だったな。剣から出るウェーブで渓谷面ボス「蒼龍」と戦った日にゃ、気分はもうダラ○アス!ああよい。

俺の周りでは既にアイン最強伝説が出てるし、少女趣味のはずだった俺の友人も「アインとエミリオと渚カヲルがいればそれでいいのさ」と口走る始末。

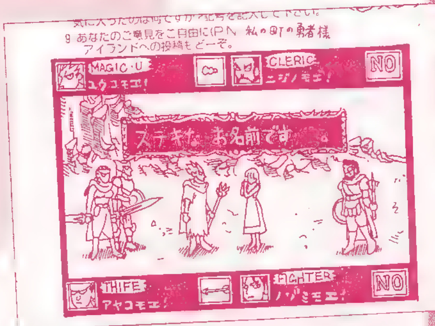
ヒーローズアイランドも出ることだし、ここに来て時代は漢なのかもしれん。

(神奈川県　可能を不可能にする内海歳士君Ⓚ)

☆やはりアインっつったら天外との汗ほとばしる2人同時に尽きるだろう。エンディングは皆の期待を裏切らぬ濃さ。しんぼーたまらーん。…違う。



⬆(大阪府　NATOさん㉑)
☆台が少ないのが難点だったなー。とりあえずプレステなどで遊べるけど。



ご協力ありがとうございました。

⬆(北海道　私の町の勇者様君㉒)

緊急特別対談
『なぜ、誤植は起こるのか』
～小鉄への道外伝とも言う～

『またやりおったわ!』

ゲーメストNo.171にて、その悲劇は起こった。ゲーメストに毎号好評連載中のゲーメストアイランド、そのコーナー内の作品に記されているアイランド大賞用番号…だが、この号に限り、文章作品用番号がすべて抜けおちていたのだ!ガビーン。

このセカンドインパクトとも言える大惨事に対処すべく、急遽討議の場が設けられた。

30日班を代表する編集エキスパート、ブニョ野口を迎え、今、悲劇の核心に迫る!

渕:つーワケで、また文字抜けちゃってるんですけど。

ブ:いやー、びっくりだね。

渕:なぜだッッ!?なぜなんだー今回はちゃんと文字入れとりましたやん。

ブ:そうだね。

渕:そうだねって…。

ブ:いやー、この世界にはまだまだ不思議なことが多い。人類の英知がたどり着けない真実だってあるかもしれん。

渕:…ひょっとして編集がグルになって俺を陥れようと…。

ブ:今度ザウスにスノボー行こうか。

渕:………。

ブ そんなに誤植が怖いなら、早めに原稿上げりゃいーじゃない。

渕:うッ

ブ:早ければ早いほどチェックは万全になるんだしさ。

渕:えー、だけどォ、ワシのページィ、読者のみんなが投稿してくれないとォ、原稿書けないしィー。

ブ:シベリア行っとく?

渕:てな訳で、皆様がバリバリ投稿してくれたら私の原稿もチョパヤーであがっちゃったりして(希望)誤植が減るかもしれん。

ブ:そーいや謝罪表明として、ときめき夏服とか例のアレ希望とか死ぬるほどにアンケートハガキが来てるんだけど。

渕:フハハ。それなら心配ごむよう(©リュー・イーグル)。コナミさんのときめき関係コスプレなんかは、ライセンス上の都合で誌面じゃやれんのよ(マジ)。いやー残念残念。ハーハハハハ。

ブ:でもまだほかに読サビ商品いろいろあるじゃん。

渕:なぜ謝罪表明をそっち方面にもっていくかね?じゃあチャコットさんが「まるるんスーツ」なんかを作ってくれたらやってもいいよ。

ブ:具合ワリぃなぁ。

渕:じゃあ今後はライター、編集、共に力を合わせて誤植を減らすように頑張ろうな。

ブ:じゃあ原稿、はよ上げれ。

渕:ぐハー



⬆(大阪府　パニックアタック君㉓)
☆やはりこのゲームはメス・オブラドビッチ。ツラ構えヤバすぎだぁ。

こちらこだわり派



人として生きるならハイスコア

今までにあなたはハイスコアを狙ったことがあるだろうか？「ある」と答えた人はよし、「よく狙う」という方はなおよし、「俺はハイスコアラーだ！」と答えた方には失礼いたしました。「ない」と答えた方には、一度でいいからぜひともハイスコアをねらってほしい。面白いんだよ、ハイスコアを狙うのは。

確かにゲームにおいて「スコア」の部分は地味かもしれない。画面上部に表示される数ケタの数字。…目立たない。だが、俺は好きだ。「スコア」というのは、プレイヤーの実力を正直に示してくれるいいやつだからな。

だが、3～4年前から、「スコア」の影が薄くなってきた。格ゲーブームの到来である。

これにより、「対戦」が盛り上がり始めた。このころからハイスコアを競うことが、以前ほどの盛り上がりを見せなくなったように思う。

でもハイスコアはシューティングなどだけでなく、格闘ゲームだって狙えるもの。メーカーさんには対戦だけでなく、スコアを狙うのが熱いゲームも作ってほしい。

なんだか知ったようなことを書いてしまったが（ちょっと後悔）、実は俺はつい最近まで「スコア」にこだわったことはなかった。だが、ある日を境に俺は変わった。

とある休日、俺は「BATSUGUN」をプレイするためにコインを入れようとしたところ、なぜかハイスコア画面に目が止まった。

1位にランキングされていた「CNT」のネーム、そのスコアは今まで俺が出した得点よりも上回っていた。

「東亜魂・BATSUGUNこそが我が命。俺はZ級シューターだとしても、どんなに下手だとしても、この台だけでは誰にも負けたくない！」

そんな想いが心の中を駆け抜けた。すると超よけが冴え、ゲームオーバー寸前の1UPにも恵まれ、ハイスコアだった得点の倍を出し、一位に「Z－G」の名を刻んだ。

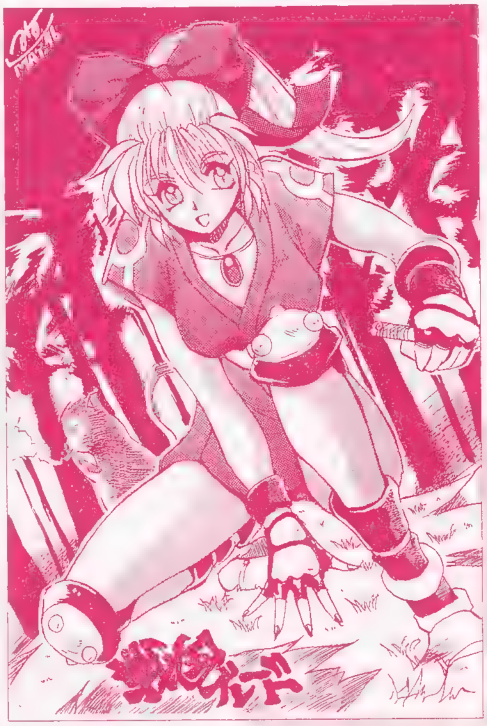
それからというもの、稼ぐ楽しさを知った俺は常にスコアを意識し、ゲーメストの『めざせ！ハイスコア』のページを開くのが楽しみになった。

人は変われば変わるもの。どうだろう、あなたもハイスコアを狙われてみては。ハイスコアを狙うということは、ある意味対戦と似ている。「誰にも負けたくない」という信念があれば、全国一位も遠くはない。さあ、あなたもハイスコアを狙おう！

あなたのスコアネームが『めざせ！ハイスコア』に大旋風を巻き起こす日も、もうすぐだ。

（山口県　塩見雄平君㉝Ⓜ）

☆ゲームが何であれ、ハイスコアはやっぱりプレイを燃え立たせる重大要素。点数狙いやタイムアタックは絶対面白いって。自分なりの目標を立てて、プレイするのがコツだ。



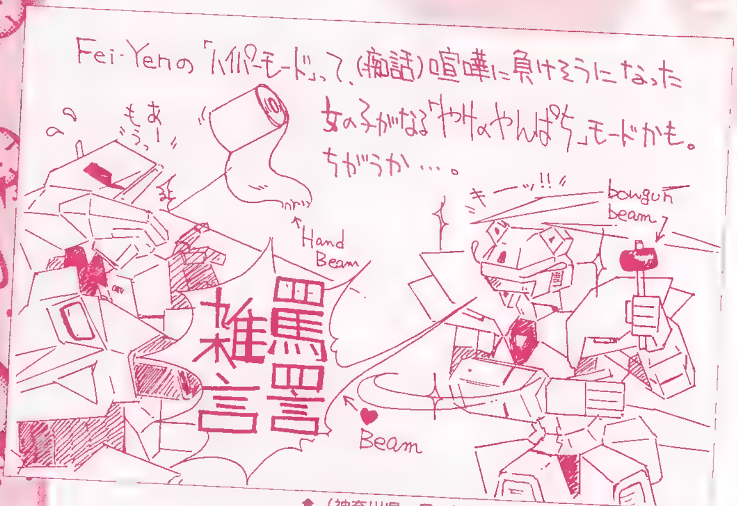
⬆（大阪府　MINOYA君㉔）
☆…やっとまともな性格の女の子が出て来たと思いきや、やっぱり彩京女子だったのね…。

プリント倶楽部をご利用のお客様、お願いだから筐体をテーブルがわりにカッターでシールを切りわけるのはやめて下さい。筐体が傷モノ（文字通り）になって困りモノですう。

（宮崎県　外道皇子君Ⓛ）

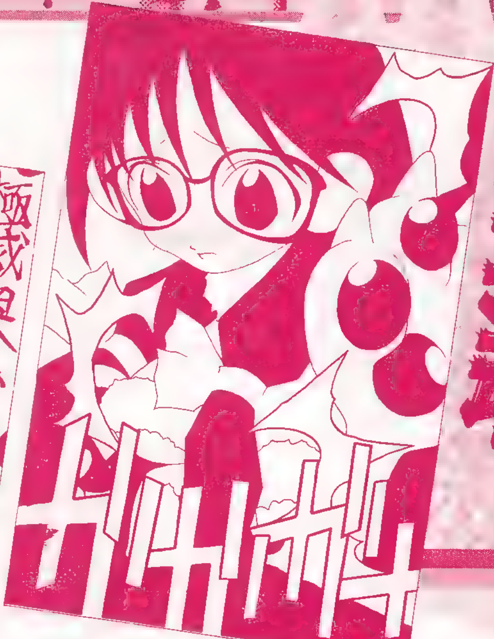


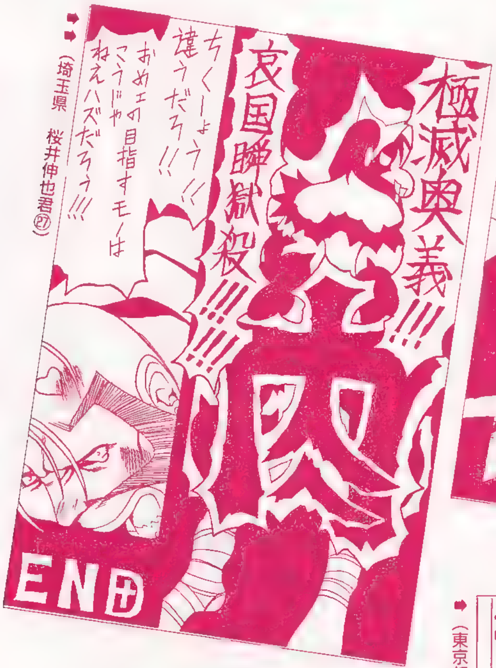
⬆（京都府　KURONEKO君㉕）
☆傘をたたんで空を仰ごう。
頭の上には青い青い、夏色のスクリーン！



⬆（神奈川県　S・H・Iさん㉖）☆そんなモンかも。

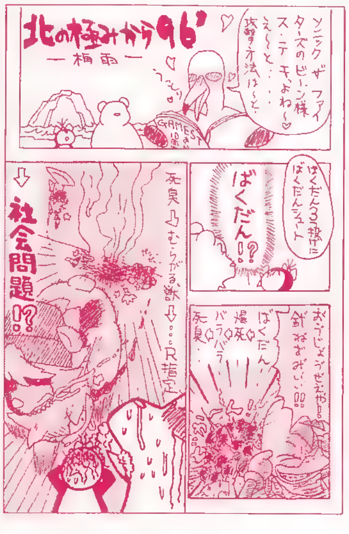
まろやか超芸魂



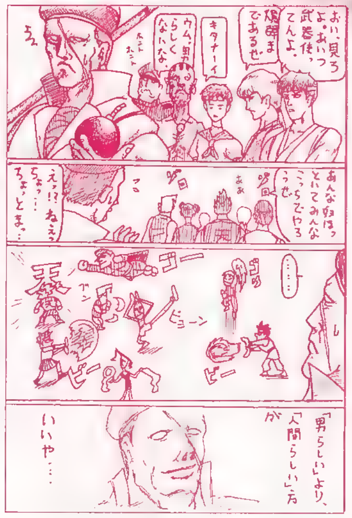


➡(埼玉県 桜井伸也君㉗)

➡(東京都 佐藤浩範君㉙) ☆…これぞ野生だ。



➡(千葉県、SINSLI君㉘) ☆人間の証明、とは。



➡(京都府 村田真吾君㉛) ☆去りゆく一瞬に悔いはなかった…。



➡(香川県 パタンプラウン君㉚) ☆…どこへ流れるパンツ一丁男よ。



『ある懐古ゲームの肖像 ~川辺にて~』

深い闇に長い川。そこに漂う空気は暗く冷たく、河原沿いには青白い輝きがいくつも鈍くゆらめく。

そこに、場違いなほどの美しさの、巫女姿の少女がたたずんでいた。

いや、場違いかどうか。白すぎる肌に赤すぎる唇は生命感のなさにおいて、極めて似つかわしいとも言い切れる。

川下へと緩慢に流れる青い炎、その流れに逆らう存在を、少女はここ数日眺めて過ごしていた。遠くから見るので詳しくは分からないが、鎧武者のようである。

いつの間にか、彼女の後ろに一人の老婆が近づいて来た。年齢の想像がつかない、物の怪のような印象を受ける老婆である。

少女は振り返った。

「婆様、婆様は知っているのでしょう?どうしてあの方は、あそこに立ち尽くしたままなのかしら?」

老婆の目が深い皺の奥で笑っている。

「私…私あの人と話してみたい」

老婆はそれを聞くと、さも嬉しげに笑った。

初めて間近で見るその武者の姿は少女を圧倒した。長く伸ばされた赤毛の髪、黒から青紫にうつろう鎧に、表情を隠す白い仮面。

少女は、何も言えなかった。

「まだ、ここにいたのかえ?」

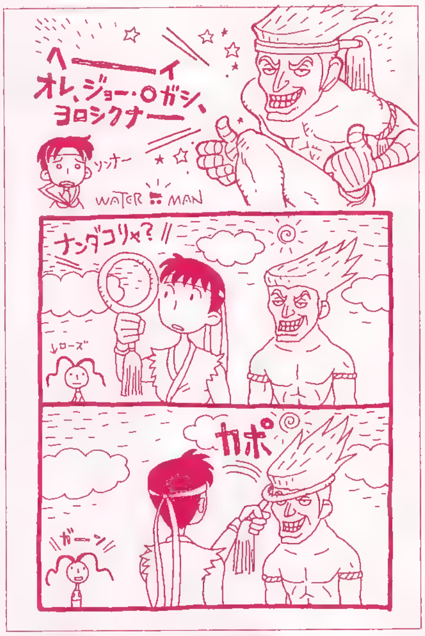
代わりに老婆が語りかける。口調が何だか温かい気がした。顔見知りのようだ。

「あれから人の世では八百年。そなたも解放されてもよかろうに…それとも、まだ恨み尽きぬか?」

答えはなかった。

少女にとってはすべてが初耳だった。彼は一門の恨みを

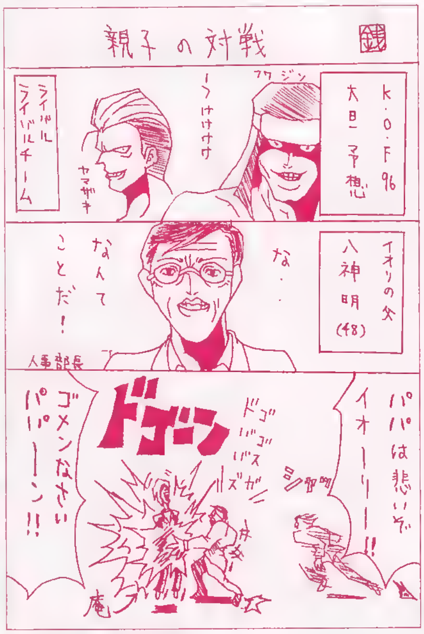
背負って地獄から蘇り、時の霸王を打ち倒した後、今もここにいるのだとか。
　復讐。それだけのために蘇った命。それは哀しく虚しいことのように思えた。仮面の下には、今どのような表情が隠されているのだろう。
　深い怨みか、やるせない虚しさか。それとも義務を果たした、満足気な顔をしているのか。
　少女は、その素顔を見たいような、見てはいけないような、どちらともつかぬ思いを感じていた。彼に話しかけることもできずに。
　しばしの静寂。
「ほっほ…少なくともこの婆は、そなたの成した大義を全くの無駄とは思わぬぞえ」
　老婆のその言葉に、武者の持つ気配が少し和らいだ気がした。そしてそのまま、姿が空気の中に溶け込むように薄らいでいく。
「あ…」
　少女の伸ばした手は、空を切った。
「ねえ婆さま…あの方、天国へ昇っていったのかしら？」
　名残惜しげな問い。
「ひゃひゃひゃ…また次の日が昇ったこの刻に、あの者はここに現れるさ。もっともここに日は昇りはせぬが」
　少女は安心して、誰もいなくなったその空間を振り返った。
　次はきっと、あの方に話しかけてみよう。
　深い闇に長い川、そこにゆらめく青い炎。そして今も…。
（埼玉県　さいとうたいらさん当Ⓝ）



⬆（愛知県　WATERMAN君㉜）
☆謎だがいいかんじ。



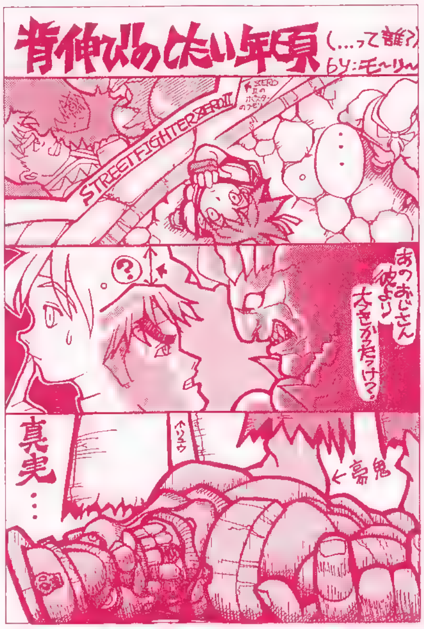
⬆（和歌山県　人肉斬包丁君㉝）
☆いい呼吸だ。



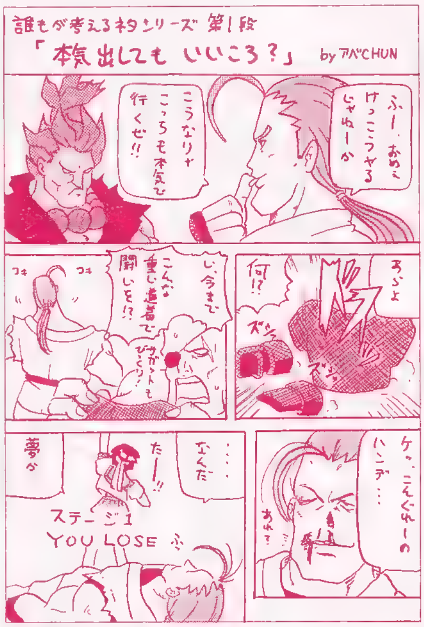
⬆（岩手県　銭蛙君当㉞）
☆人事部長禁千弐百拾壱式でドラ息子に喝。



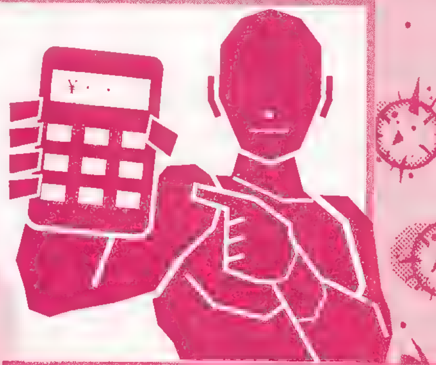
⬆（滋賀県　TMX君㉟）
☆超なんだか。



⬆（北海道　モ～リ～君㊱）
☆アンタ鬼や…鬼か。



⬆（東京都　アベCHUN君㊲）
☆夢見る年頃ですもの。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③



買います

●ギャルズアイランド1、2、3、ゲーメストアイランド増刊を買います。希望価格明記のうえW葉書か封書で連絡ください。③
（〒671-22 兵庫県姫路市書写1350 中村浩二）

●SFC版ときめきメモリアルの予約者に付いてきた下敷きとときめきメモリアルオフィシャルイラスト集を高値で買います。ほかにもときめきメモリアルに関する物ならなんでも買いますので希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒319-15 茨城県北茨城市中郷町汐見ケ丘10-95-109 堀井真司）

●'92年より前に発売されたアーケードゲームのミュージックCDを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒012 秋田県湯沢市大工町9-52 高橋直哉）

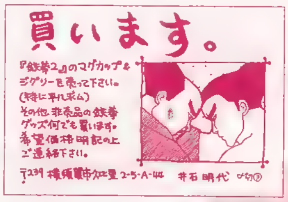
●クラブ☆カプコン全巻を買います。美品希望、希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒031 青森県八戸市内丸3-7-17 田村敦司）

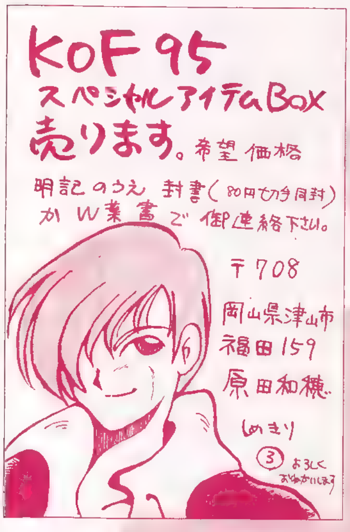
●カプコンシークレットファイルの「冒険の書」と「ZERO2通信」を適価で買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒959-26 新潟県北蒲原郡加治川村下小中山1307-3 森谷考良）

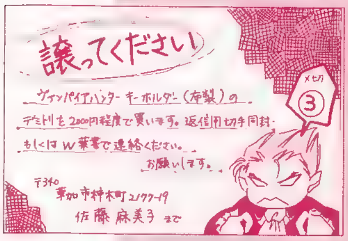
●ZERO2通信、ストZERO2のプロモーションビデオそれぞれ美品を千円で買います。まずは80円切手同封の封書で連絡ください。③
（〒321-02 栃木県下都賀郡壬生町至宝2-11-21 五味田忠典）

●KOF'95スペシャルアイテムBOX、京、庵のぬいぐるみを高値で買います。希望価格とできれば電話番号を明記のうえ連絡ください。③
（〒814 福岡県福岡市早良区有田5-11-34 角本雅子）









売ります

●ゲーメストバックナンバーNo.8〜171（美品、ファイル1冊付き）、ギャルズアイランド1、2、ダライアス写真集、増刊（ザ・ベストゲームなど）を適価で売ります。買ってくださる方にはKOF'95のキーホルダー（7種類）を付けます。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒344 埼玉県春日部市大字8-533-2 本間和弘）

●ストZEROキーホルダー（全17種）を送料込みの5千円で売ります。①
（〒573 大阪府枚方市北中振1-3-8 浦政宏）

●ときめきメモリアルのなんでもシート1枚、プレート2枚、特大バッジ（早乙女優美）1枚（いずれも美品）をセットで売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。
（〒207 東京都東大和市向原1-9-4 小池徹）

●ツインビーパラダイス（VOL1〜6）、ツインビーパラダイス2（VOL1〜6）をそれぞれセットで1万円以上で売ります。ほしいセットと希望価格を明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒419-01 静岡県田方郡函南町仁田488-3 塩谷大輔）

●ワンダーモモ、真侍魂、スカイキッド、ディグダグII（以上すべて美品）、ワルキューレの伝説、出たな!!ツインビー、マーベルランド（以上折り目あり）のポスター、ZUNTATAのイベントで手に入れたスタッフジャンパー（実際にOGRさんが着ていたもの）を売ります。希望価格と品名を明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒424 静岡県清水市沼田町7-4 小林真一）

●セガサターンのCGポートレートをNo.1のサラからNo.10のジェフリーに非売品のデュラルまでつけて、さらにUFOキャッチャー人形、販促用VFキッズのポスター（美品）をセットにして売ります。希望価格明記のうえ返信用の封筒か切手同封のうえ連絡ください。③
（〒410-23 静岡県田方郡大仁町三福917-2 荻島徹）

交換・その他

●こちらのネオジオCD＋RB餓狼＋KOF'94、'95＋真侍魂＋斬紅郎をあなたのセガサターン＋VF2＋バーチャコップ（できればガン付き）と交換してください。①
（〒351 埼玉県朝霞市三原3-23-5-309 山中晋吾）

●ベラボーマンのタッチレスポンススイッチを使わず、小中大のそれぞれにボタンを分けられるようにする回路を教えてください。できる限りのお礼をします。また、そういうシステムになっているお店の情報でも可です。③
（〒154 東京都世田谷区若林2-22-22 石原みずき）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4 新声社 ゲーメストアイランド係

私たちは現行の学校制度が衰ってきた発想力や
創造力や独創性を大切に育ててきました。
今から臨む21世紀の産業界が必要とする
人材の創成に重点を置いてきました。
創造の自由な精神と枠にとらわれない
明快なビジョンを掲げて、ものの役に
立つクリエーターを育ててきました。
本年卒業生(平成8年3月卒業生)は全校全科を通して、
平均就職・デビュー率99%を達成しました。

© Disney



YAG代アニ学院は
ウォルトディズニー
映画祭'96を
協賛しています

自由な創造の学校

YAG 代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会会員　社団法人 視聴覚教育協会会員　社団法人 日本漫画家協会会員

フリーダイヤル 電話 0120-310-042（サイノー ヲ ヨニ）才能を世に　FAX 0120-310-595（サイノー スゴクイイ）才能すごくいい

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-6
ホームページアドレス http://www.cri.co.jp/yag_info/
E-Mailアドレス yag_info@po.cri.co.jp

平成9年生徒募集・案内書無料進呈

創造のエリートをめざすなら
アニメ&コミック教育で
わが国初の認可校へ



校長／多湖 輝（たご あきら）
（千葉大学名誉教授）

学園説明会

平成8年7月27日(土) PM1:00～3:40
・学園説明と文化講演
・体験実習と就職説明
ゲスト　井関利明先生　見城美枝子先生
俵　萠子先生　月岡　貞夫先生

参加無料。ご希望の方はハガキかTELで下記まで。

学校法人 専修学校 マルチメディアアート学園

〒106 東京都港区西麻布3-8-7 TEL03-5421-2671

女の子にも優しい…。



©SEGA 1996

発売から約一ヶ月が過ぎたソニック・ザ・ファイターズ。かわいらしいキャラクターとわかりやすい操作で誰もが簡単に遊べるナイスなこのゲームに今回は見逃しがちなより細かいシステム部分にメスを入れてこのゲームの奥の深さを解説していこう。

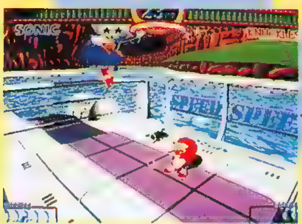
受け身

受け身とはダウンする相手の攻撃や壁にヒットした場合に可能な行動で空中で一回転して体勢を整え着地するというもの。これを行うことで相手の追い打ちやダウン攻撃のタイミングをずらして回避することも可能だ。

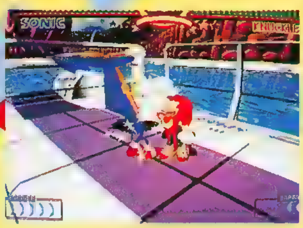
入力は意外と簡単で空中でⓅⓀⒷの3ボタンを同時押しするだけ。同社のファイティングバイパーズをプレイしていた人ならば同じ操作なので難しくはないだろう。

またⓅ+Ⓚ+Ⓑを押す際にレバーを同時入力することで着地の軌道を変えることもできる。特に後ろにレバーを入れた受け身は一気に相手との間合いを広げることができるので重宝するぞ。

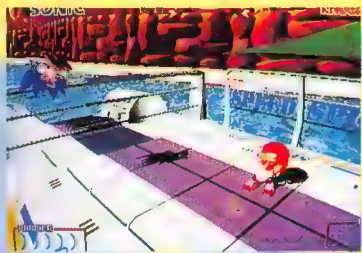
そして受け身を取った後は通常のジャンプと同じ状態となるため落下中に攻撃することもできる。これで不用意に追い打ちにきた相手に対して反撃することができる。攻撃して損することは少ないので積極的に狙っていこう。



Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで受け身を取ることができる。マスターしよう。



空中に浮かされたら…、



レバーを入れて受け身を取れば落下の軌道を変えることもできるぞ!

回り込み

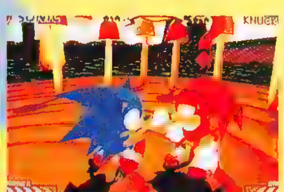
回り込みとは投げの一種で相手の背後に回り込む行動のことである。

入力は投げが決まる状況でⓅ+Ⓚ+Ⓑ。コマンドが避けと同じなので間違えやすいが成功すれば相手の頭上に?マークが出る。ちなみに相手がしゃがんだ状態で通常の投げを入力すると投げ失敗ポーズが発生するが、回り込みを入力すると避けに自動選択される。さてこの回り込みの特長としては直接的にダメージを与えることはないが相手のバリアを1つ削ることが挙げられる。相手のバリアゲージが残り1つとなったら狙ってみてもいいだろう。

ただし回り込んだ後は相手に攻撃の優先権があるので注意が必要だ。ちなみにキャラによってはⓅⓅ回り込みといった固有技をもっているが、性能的に通常のものと変わらないぞ。



行動終了後のリスクもでかい。



回り込みはバリアを破壊できるといった利点もあるが…、



避け

前号で避けについて解説したが、新たな情報とともに使用法の一例を紹介しよう。

避けの入力はⓅ＋Ⓚ＋Ⓑだが、しゃがみ状態のまま入力しても避けが成立する。もちろん斜め前にレバーを入れておけば前方避けに、斜め後ろなら後方避けになるぞ。

このテクニックはビーンのきつつきストレート→きつつきストレートといった連携に対して有効。この連携はガード後打撃技で止めることがほぼ不可能だが、ビーンのPはしゃがんでかわすことができるのでここで避けを用いて側面から攻撃するといい。ほかにもバリアがなくなった後など使いどころは豊富にあるはずだ。



相手の攻撃をしゃがんでかわして…、



そのまま前方避けでサイドから攻める。

バリア

以前バリアはあらゆる打撃攻撃を防ぐことができると説明したが、実はいくつか例外があることがわかった。

ひとつはエミーのハイパー技である16 t。これはガード不能と設定された攻撃であるため。

そして通常攻撃にも関わらずガードできないものもある。バリアには振り向きの最中、無防備になるといった特徴があるので背中にヒットするようにジャンプ攻撃を出されるとガードできないのだ。

これらの攻撃に対してはやはり避けで対応することがベターだろう。



相手に頭上を跳び越えられると…、



バリアが強制的に解除される。

壁ヒット

相手のダウン技をくらってしまうと当然ダウンする。攻撃によっては上方向へ浮いたり横方向へ吹き飛んだりするが、このときに壁にヒットすると高くバウンドしてしまう。高く浮くということはより相手にチャンスを与えることになるので注意しよう。

以上が覚えておくべき事柄。少しずつマスターしていこう。

PRESENT

セガさんのご厚意によりソニック・ザ・ファイターズのキャラCGとコマンド技表を満載したカードを５名の方にプレゼント。

キャラ別に切り取って携帯用として持ち歩くもよし、下敷きに無理矢理するもよしといった感じのこのカードをゲットしてライバルに差をつけよう！

宛先は〒101　東京都千代田区内神田1—11—４新声社　ゲーメスト編集部ソニックプレゼント係。締め切りは７月末日。当日消印有効だ。





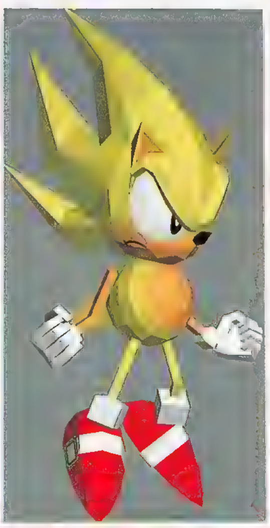
SCOOP

金色に輝くソニックが出現!!

唐突だが画面写真を見てもらいたい。な、なんと金色のソニックがDr、エッグマンと対峙しているではないか！

よくみれば色だけではなく体型そして表情までが微妙に違うこのキャラ、メガドライブ版ソニック・ザ・ヘッジホッグにも登場した〞スーパーソニック〟というソニックのパワーアップバージョンらしい。

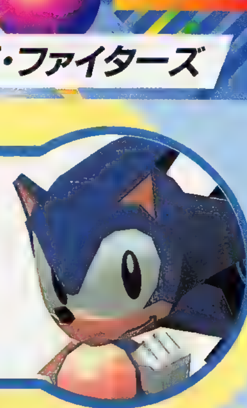
出現条件やその性能については今のところ不明だが、次号以降で詳しく追求していくつもりなので乞うご期待！





やっぱ主人公やん!

ソニック



強力なパンチとスピンで攻めまくれ!

担当：牛

このゲームの対戦における勝利への近道とはなんといっても早い段階で相手のバリアゲージを奪い取ることだろう。一度バリアゲージが完全に奪ってしまえばゲーム中にそれが回復することはないので、絶対的な優位を手に入れることができる。ハズだ。ではさっそくそのことを主眼に置いたソニックの基本戦術を解説していこう。

基本はスーパーラッシュ!

基本戦術の最大のテーマであるバリア破壊。幸いソニックにはバリア破壊技が豊富に揃っているわけだが、まずはいかなる状況でも有効なバリア破壊技、スーパーラッシュ（ⓅⓅⓅⓅ）とそれを基点とした連携を紹介しよう。

このスーパーラッシュは基本技であるパンチ（Ⓟ）から連続して4発パンチを繰り出すいわゆる派生技。したがって技の出が早く当たり判定も非常に強力なものとなっている。

そしてこの技の最大の特徴とは5段めの攻撃がバリア破壊技になっていることにある。5段すべてが連続攻撃であるため一段めをガードさせてしまえば相手のバリアを1ゲージ確実に奪うことができるのだ。攻撃が5段階に分かれているために避けでかわされてもフォローが利くことが多く、こちらの攻撃の足がかりとして用いることができる重要な技だ。



一度パンチをガードさせたら…、



スーパーラッシュにつないでバリアを削り…、



さらにスーパーラッシュで攻めたてる。これが基本!

ではこのスーパーラッシュをガードさせた後の連携について説明しよう。

まず基本的なものとしてはスーパーラッシュ→スーパーラッシュが挙げられる。この連携は相手が最速で投げを入力してきた場合は止められてしまうが、打撃で止めようとしてくる相手にはかなり有効（Ⓟの速い相手の場合は止められることもある）。ちなみ投げを先読みしたならしゃがんでかわすこともできるぞ。

またスーパーラッシュ→接近技もお薦め。ここで用いるべき投げは⇦⇩K+Bの足踏み。足踏みのあとはまたスーパーラッシュで攻め立ててすこしでもバリアを壊すようにしよう。バリアをすべて奪ってしまえば勝ちは頂いたも同然だ。

スピンアタックの使い方

ソニックは豊富なスピンアクションがウリ。その中でも⇩Pのスピンアタックは多種多様な局面でもその威力を発揮する高性能な技である。

まず相手のバリアゲージが残っている場合は近距離でスピンアタックをガードさせよう。この技は近距離でガードさせれば最大3ゲージ分もバリアを破壊することができる。バリアを破壊することに関してはこの技とスーパーラッシュで十分通用するハズだ。

まてスピンアタックはダウン攻撃としても用いることもできる。しかも通常のダウン攻撃であるスピンダイブよりも威力が高く、スキも小さいので使い勝手ではこちらの方がいいだろう。



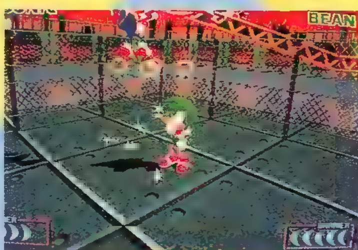
近距離でスピンアタックをガードさせればバリアを3枚も削ることができる。

意外なエアスピン利用法

ここで見逃しがちなジャンプ攻撃、エアスピン（空中でⓅ）の使い方を説明しよう。

まずひとつは相手の攻撃によって上方向へ浮かされてしまった場合のリカバー。

上方向に浮かされた後の行動としては、受け身（Ⓟ+Ⓚ+Ⓟ）で態勢を立て直してさらなる追撃を防ぐといったことが重要となる。



相手に浮かされたらすかさず受け身をとって…、



エアスピンで反撃を狙ってもいい。

しかしソニックは受け身を取ったあとⓅを押すだけで強力なエアスピンを出すことが可能なので、追撃にきた相手を用意に反撃することができる。絶対にマスターしよう。

次はめくりエアスピンについて。

通常では地上でバリアを張っている相手に対してエアスピンを用いても当然ガードされてしまうが、相手の背中に当たるようにエアスピンを出せばなぜか必ずヒットする。



相手の背中に当たるようにジャンプ技を出すと…、



ガードされない。

これはバリアが振り向き動作中いったん解除されるといった性質を持っているために起こる現象。つまり相手の背後に落ちるようにエアスピンを出せば相手はバリアボタンを押してもガードすることができないのだ。一種のガード不能技といったところか。

ハイパーの使いどころ

バリアゲージをひとつ消費することで使用できるハイパーモード。ソニックのハイパー技であるエメラルドタイプはさほど強力な攻撃ではないので無理して使用する必要もないが、あえてハイパーモードを用いるなら相手のバリアをすべて破壊した後がいいだろう。ちなみにハイパーモード中もスーパーラッシュがお薦め。一度ヒットしてしまえば相手を浮かせることができるのでそのままスーパーラッシュでタコ殴りにするか、エメラルドダイブにつないで主人公らしく華麗にきめてもいいだろう。



ハイパーモードならスーパーラッシュを連発しよう。

鋼の拳を持つ守護者

ナックルズ

バリアか投げか、カウンターか。選ぶがいい。

担当：ギイ



とりあえず殴れ

ナックルズはその名前と棘突きの拳が示すように、パンチによる攻撃を得意とするキャラだ。特にアッパー系の技はいずれも当たれば相手を浮かせ、ガードされてもバリアゲージを削り取れるといった技が使える。具体的には、

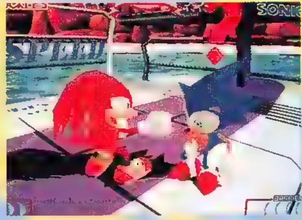
ワンツーアッパー
アッパーカット

の2つだ。もちろんただ出してもかわされてしまうので、回り込み、特にジャブやワンツーからの回り込みを多用していこう。ナックルズのものには特に〜ゲットビハインドなどというかっこいい名前まで付いているので、華麗に回り込みを使っていこう。

投げは回り込みでは回避できないことが多いので、来ると思ったらしゃがんでかわそう。かわしたら即座にアッパーか投げ、または回り込みだ。もちろん浮かせ技ばかりでなく、はさみパンチや頭突き、サイドキックや投げなんかも使っていこう。


大チャンス！一気にいっとけ。


レバー前の回り込みを多用していこう。こんな場合は、


ワンツーアッパーは隙がある。バリアにはゲットビハインドだ！

カウンターをたたき込め！

こうして浮かせてからがナックルズの攻めの本番。

もちろん受け身というものがある以上、無条件の空中コンボというものは狙っていくことはできない。ここで狙っていくのは、

・ライジングアッパー
・ぐるぐるパンチ
・スピンアタック
・接近技

といったところ。ライジングアッパーは、空中の相手に直接たたき込むため。受け身を取るか取らないかでタイミングを変える必要はあるが、比較的安定する。もちろんカウンターになれば大ダメージだ。


逃げ場のないリング際で特におすすめだ！

ぐるぐるパンチは相手が受け身を取ることを前提に、着地点においておく。手を出せばカウンターヒット、そうでなくともバリアゲージを削り取ることができるぞ。

スピンアタックは超安定の選択肢。相手が受け身を取ればぐるぐるパンチと同様の2択（と呼んでいいのか?）になる上、受け身を取らなくともダウン攻撃になるという優れもの。

ただしいずれも、置いておく必要があるので相手が受け身のタイミングを変えてきたり、レバー入れで受け身を取られたりすると思いっきり外れる可能性がある。そこで狙っていきたいのが、「接近技」である。これなら相手の着地点を見て狙っていくことができるぞ。使う接近技については、コマンドが簡単で威力の高いナックルスペシャルで十分だが、こだわるのなら足踏みから連続技を狙ってみよう。今のところⓅⓀまたはライジングアッパーが安定だ。


こっちに足を向けているときは多段ヒットするぞ。

アウトレンジもいけるぜ

基本的に接近線を得意とするナックルズだが、中〜遠距離戦を無視しては接近戦に持ち込むこともできない。

このゲームでは、ⓅⓅⓅやⓀⓀⓀで接近するというのはあまりおすすめできない。よけのいい的だし、Ⓟの外側から殴れるような技がいくつもあるためである。相手がⓅⓅⓅなどで接近してくるとき、ナックルズの場合、近くなら無条件で回り込みを狙っていこう。ここから一気にナックルズペースの接近戦に持ち込める。ちょっと回り込みは無理かな?ってときには、はさみパンチやナックルグライダーがおすすめ。特にナックルグライダーはスピードが速く、判定も強いので、お見合い状態でも使っていけるぞ。


不要に技を空振る奴にはこれだ！

スピンアタックはちょっと判定的に弱いので、いきなり出すには向いてないかも。


ハイパースピンアタックで浮く。ちゃんと拾っとけ。

ハイパーで殴れ

相手のバリアゲージがなくなったときが、ハイパーモードのチャンス。前号で紹介したように、アッパー連打からのハイパーダブルアッパーを狙ってみよう。

そのほかにも、ハイパースタートが即座に反撃判定が出ることを利用して、ラッシュからの脱出に使うこともできる。この場合、相手をダウンさせてしまうが、決して無駄にはならない。すぐにスピンアタックを出してみよう。ダウンしている相手に何度も当たって相手が浮くはずだ。ここをアッパーで拾い、ハイパーモードで殴りまくるのだ。

ピコピコハンマーギャル
エミー

気安く近づく相手にはハンマーで、蹴散らしちゃえ!!

担当：ぴらに屋

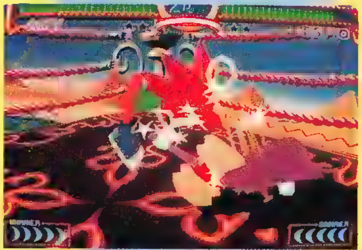


狙いはマジカルハンマーだ！

ハンマーをぐるぐる振り回し、面白い技でギャラリーを楽しませてくれる、ゲーム中唯一の女キャラ、エミー。

このエミーの技の中でも大変使える技のひとつがマジカルハンマーだ。

これを当てれば相手の体はピコッと縮んでしまって、一定時間そのままになる。



マジカルハンマーを当てれば、相手は弱々のチビッコに。

縮んでいる間は相手はバリアを張ることができないし、ダッシュも、投げ技も出せない状態になってしまう。かろうじて小ジャンプとかパンチが出せる程度にしてしまえるのだ。

ただ、この状態のときに投げ技が通用しなくなるのはこっちも同じこと。しかもⓅⓅⓅと連打しようとしても、最初の一発が当たっただけで、相手はふっ飛んでしまうのだ。だからこのときには、一発ヒットさせるだけで大ダメージを与えられる技を入れるようにしたい。

あとマジカルハンマーは、リーチが短いということと振りも大振りであるという点が欠点として挙げられる。なので、できるだけ相手の技の出かかりなどを狙ってうまく当てていこう。

同じくハンマーを利用した技に、スピンハンマーというのがあるが、これは避けて接近してくる敵に有効。体を軸にしてハンマーを振り回して相手を蹴散らせ！

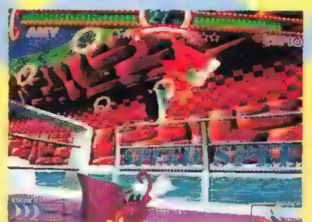


くるくる回ってスピンハンマー。

投げ技 馬飛び

エミーの場合、一番簡単な投げ技、相手のそばでⓅ＋Ⓖで、馬飛びが出る。

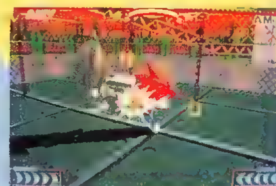
これは文字通り、相手を馬にしてふんづけて、とび越えてしまうというもの。



馬飛び。ボコッと相手を蹴って、ジャーンプ。

馬飛びでは相手をダウンさせることができず、しかも技を出した後、自然と相手に背中を向けた状態となる。

もしそこで、相手が攻撃を出してきたらヒップアタックで対応しよう。

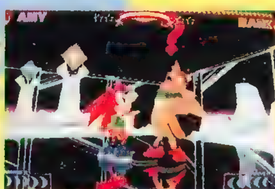


ヒップアタック。相手に背中を向けているときはⓀのみで出る。

このとき、つまり相手に背中を向けているときは、Ⓚのみでヒップアタックが出せるのだ。しかも相手が攻撃を出してきたときであれば、カウンターでヒットさせることができる。

しかしコマンド入力する余裕のあるときは、コマンドⓅ＋Ⓖを使おう。投げ技の中でも、ちょっと変わったエミーの技、あっちむいてホイというのがある。これを使わない手はない。

あっちむいてホイにひっかかった相手は、しばらくの間空を見上げてキョトンとしたまま、何もできない状態になっているのだ。



あっちむいてホイ！アレレ、どこをみているんだか。

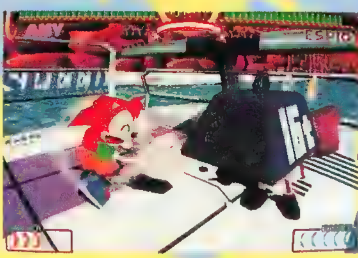
頭上注意よりも16tだ!!

見た目にも、面白い技をたくさん持っているエミーだが、頭上注意もそのひとつ。

コマンドは、⬆⬇Ⓟ。しかし、これをこのまま入力してもジャンプして、技を出すことができない。そこでⒷボタンを活用しよう。

Ⓑボタンを押しながら⬆⬇と入力して、Ⓑをいったん放したところでⓅを押そう。これで技が出せるぞ。

相手が転んだときなんかを見計らって、頭の上から色やりんご、ハンバーガーをぼこぼこと降らせてしまおう。



オススメのハイパー技、16t。うーん、キマった！

同じコマンドでも、ハイパーを発生させている時の⬆⬇Ⓟで出るのが16tという技で非常に使える技なのだ。

16tという技名通り、16tのオモリが上から落ちてくるというもの。頭上注意で降ってくるバナナやりんごはガード可能だが、この16tはガード不能。

しかも、相手が多少動いたとしてもホーミングして相手の上に落ちるようになっているから便利だ。

さらには、相手がダウンしているところへ落とす、というのもアリなのでぜひとも活用してほしい。

使い方としては、ハンマーアッパーなどで相手を浮かしてから、降下してくるところを狙って16tを落とす、というようなやり方が効果的だ。

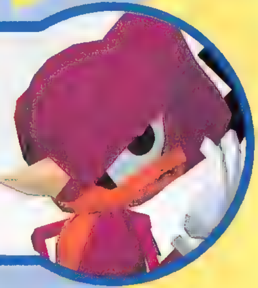


頭上注意だ！このほかにも何が落ちてくるかは時によって違う。

イジワルそうな顔だとォ!?
エスピオ

ハイパー技の「エスピオワープ」は移動技。無理に狙うこたぁないよ。

担当：GED



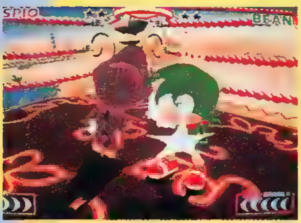
浮かせて自分のペースをつかむのだ

まず、もっともお世話になる技がダブルスラップアッパー。技の出が速いⓅから始まり、浮かせることができるためだ。これはほとんどのキャラの基本だが、エスピオとて例外ではない。

浮かせても受け身をとられることが多いとはいえ、単に受け身をとられただけなら投げにいくこともできるし、受け身後の下降中に攻撃を出すようなら落下地点に行かずにスカしてから攻撃すればいい。

つまり、浮かしてしまえば相手のとれる行動をかなり限定することができるので、自分の流れで試合を進めやすいというワケなのだ。

もちろん、こちらが受け身をとった場合はレバーで着地位置をズラしたり、下降中にエアエスピオスピン（以下、エアスピン）を出して下で待ち構えているヤツをブッつぶしてやろう。エアスピンは、レバーを上に入れっぱなしにしながら受け身をとり、そのままパンチボタン連打すると出しやすいぞ。着地をいいように攻めさせないためにも、必ず覚えておきたい技だ。



Ⓟから入って、



アッパーで浮かしてやれ！

倒れているヤツに「キュイーン！」

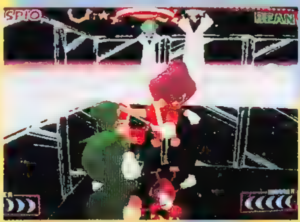


スピンでバリアを削れるぞ！

エスピオスピンは技の前後の隙が大きいものの、バリア破壊技であり、至近距離ならバリアを2つ奪うこともできる。しかも、ダウンしている相手に追い打ちをうけることができるので、ダブルスラップアッパーで浮かせた後の使用頻度は高い。

バリア回数が限られているので、バリア破壊技でいたずらにバリアを減らさないためにも「よけ」が重要になってくる。よけ攻撃で多用するのが「よけベロパンチ」だ。リーチの長い技は隙が大きいので、（レバー前入れ）よけ攻撃でカウンターをくらわしてやろう。よけベロパンチが届きそうもない距離の場合は、「よけボディダイブ」にすれば有効射程距離を少し伸ばすことができる。

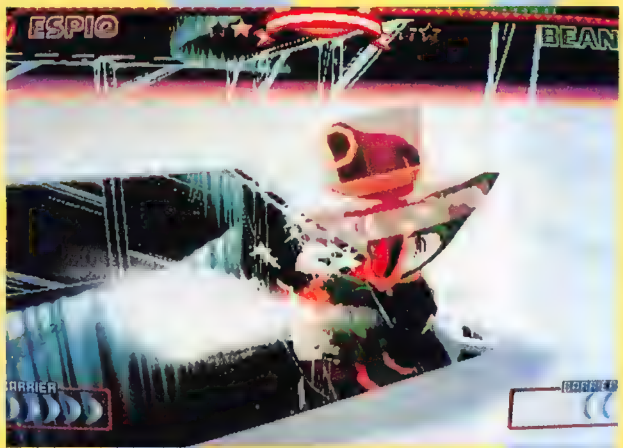
ボディタイプは（よけも通常も）ホーミングがかかっていて、相手がよけたりして角度がズレているときでもちゃんと相手の頭上に跳んでいってくれるので、前述のように相手の技の隙を狙ったり、アッパーで浮かせた後に狙ってみるといいだろう。ただ、跳び上がったあとはホーミングがかからないので、こちらが出した後によけられた場合は当たらないぞ。



たたきつける前に追加コマンドを入力。



すると、もう一回「ピターン！」と叩きつける。



ダウンしているヤツにも当てられるよ。



ちょっとぐらい離れていても…、



「よけベロ」で反撃だ！

ベロ投げで「ぴたーん！ぴたーん！」

投げに関しては、投げ抜けができないので通常投げ（ちゃぶ台返し）でも問題ないが、やはり狙うならダメージの大きい「ベロ投げコンボ」や「踏みつけ」を使っていきたい。

相手を後ろにたたきつけたからといって、レバー入力を逆にする必要はなく、最初に相手がいた方向でOKだ。

「足踏み」は、この技直接のダメージは低いものの、相手の動きを止めることができる。

ここからダブルスラップアッパーで浮かせれば、ベロ投げコンボよりもちょっとダメージが大きいうえに、浮かすことによってその後も有利に試合を進められるという点も見逃せない。

ちなみに、「まわりこみ」はバリア破壊技だが、反応のいい相手には、まわりこんだあとにパンチ連打などで簡単に反撃を受けてしまうので、べつに使う必要はない。

意外にもスタンダードキャラ？

エスピオは、カメレオンっぽいベロでの攻撃が特徴だが、最もカメレオンっぽい技である「長ベロ攻撃」は、リーチが長くてダウンが奪えるものの、隙が大きいため使いどころが難しい。

じつは、エスピオはもっとも特異な点がなく、スタンダードなキャラなのかもしれない。

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

バーチャロン

TM

©SEGA 1995

協力：アナベルクドー　町田アルファ研、(仁)(根)(チ)

対戦攻略のアファームドをお届けしよー!!

アファームドを使いこなせ!!

アファームド

トンファーだけでは勝てないのでまずは武器の性質を知ろう。

担当：SHO



玄人好みっぽいキャラであるアファームド。

今回の攻略は、どのように使えばアファームドの性能をうまく引き出せるのかを紹介していこうと思う。

アファームドをうまく動かすためには、まず武器の性質を知っておかなければならない。そこで各武器別に押さえておきたい知識を紹介していこう。

武器について　トンファー

アファームドといえばトンファーというぐらい重要な武器だが、相手に当たらなくては意味がない。だが直接攻撃を当てなくても他に重要な戦術がたくさんあるので、まずトンファーの性質を知っておこう。

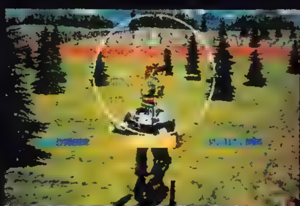
トンファーの性質をあげてみると…。

- 使える距離
- ホバーする条件
- キャンセルの性質
- キャンセルしてからの行動
- 近距離戦

このようにたくさんのことがあるので1つずつ紹介していこう。

距離

まずはトンファーが使える距離についてだが、知ってのとおり全キャラ中一番近距離攻撃の範囲が広い。


トンファーの使える距離は広い。

その距離は、数値でいうと139・9メートル。つまり、140メートル以内に相手がいれば、トンファーは使えるわけだ。これは相手をロックオンしていなければ有効に使うことはできないので注意してほしい。

ホバー

次にホバーについてだが、そもそもホバーとはアファームド独特の戦法である、トンファーを使ったときに相手に向かって高速移動することを指す。

このホバーは、相手をロックオンさえしていれば、近くだろうと遠くだろうとどこからでもホバーは行えるのだ。いくら相手が画面上にいても、ロックオンをしていなくては、その場でむなしくトンファーを振り回すだけなので注意してほしい。


ロックオンをしていれば…、


ホバーは可能なのだ。

このホバーについては、アファームドを使うにあたって一番大事なことなのでしっかりと覚えておいてほしい。

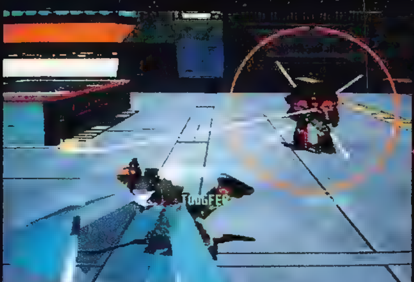
トンファーキャンセル

そのホバーの応用がここで紹介するトンファーキャンセルだ。

以前にも紹介したが、センターウェポンを使ってからダッシュでキャンセルをすることができるわけだが、これをアファームドで使用すると非常に有効な手段となるのだ。

例えば、中間距離で相手に向かってトンファーを使ってホバーしたとする。このとき相手はトンファーを警戒してダッシュで回避したりするわけだが、そこでホバー中に相手の方向へダッシュをして攻撃!ということができるわけだ。


ホバーしたら、


ダッシュキャンセルで再度動く。

このトンファーキャンセルを行ったときに注意したいのは、ホバー中にダッシュでキャンセルをしたときに、ダッシュ攻撃をすれば問題はないのだが、ダッシュ攻撃をせずにダッシュを途中でキャンセルして急停止したときには、ダッシュ攻撃をしたときと同じように硬直があるのだ。

また、ホバー中のダッシュキャンセルをバックダッシュで行った場合は、急停止しても硬直は短い。これは通常のバックダッシュ攻撃後の硬直が短いためで、バックダッシュでキャンセルしたときは硬直がないというわけではない。

この硬直が気になるところだが、この硬直をさらにトンファーを使うことによって、硬直をなくすことができる。

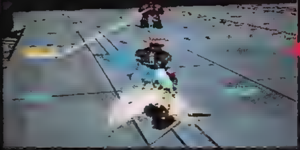
これはダッシュ攻撃の硬直を、センターウェポンを使ってなくすのと同じ原理なのでわかりやすいと思うが、慣れるまで練習は必要だ。センターウェポンキャンセルについて詳しいことは、新声社刊「バーチャロン」ムックのキャンセルの章で紹介しているので、そちらを参考にしてほしい。

このトンファーキャンセルは、キャンセルを行えばトンファーのゲージが減ることはないので、キャンセルし続ければトンファーはいつでも使える状態であるということを覚えておこう。

このトンファーキャンセルはアファームドの基本戦術なのでぜひマスターしてほしい。


このときダッシュを急停止すると…、


硬直があるので注意。


でもさらにトンファーでキャンセルすれば硬直はなくなる。

キャンセル後の行動

トンファーキャンセルは理解してくれたと思うが、ではそこから何をするのかというのが大切になる。

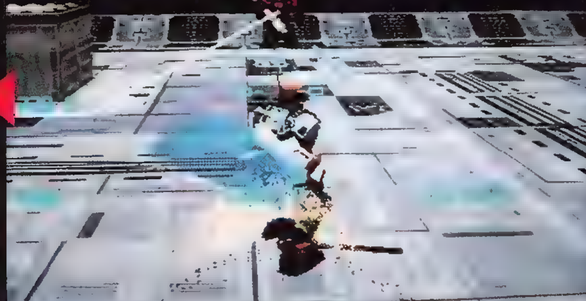
基本的には、ダッシュからのショットガンかボムになるわけだが、これは相手との距離や状況によって変わってくる。

ホバーで接近したときに相手が横にダッシュすれば、こちらも横ダッシュで合わせるし、相手とすれ違ったときはダッシュボムなどで相手との間にボムを置くなどといった感じになる。これだけは人それぞれの感覚があるので、絶対という戦法は紹介できないが、トンファーキャンセルを使っていればおのずと使い方が見えてくるだろう。

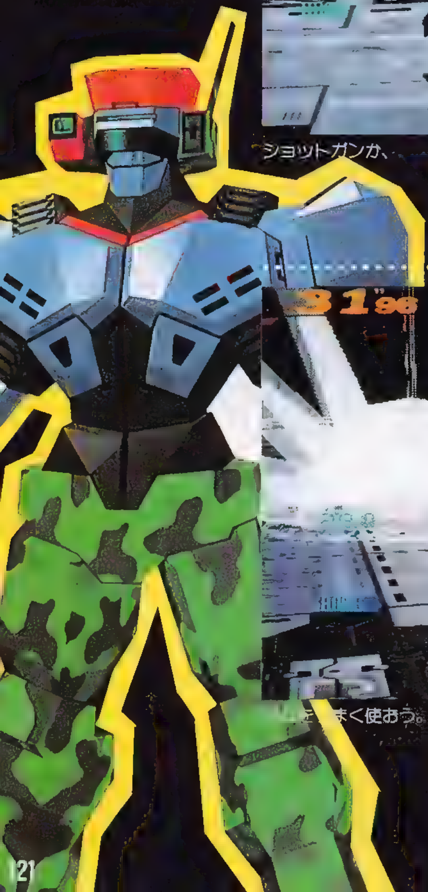
この行動で、適当にトンファーキャンセルをやっているか、考えてトンファーキャンセルをしているかはっきりわかるので自分なりに研究してほしい。


ダッシュして、


ショットガンか、

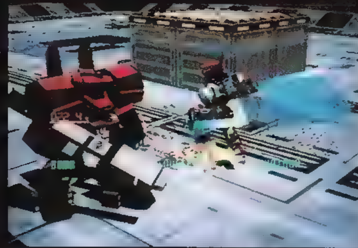

ダッシュして、


…をうまく使おう。



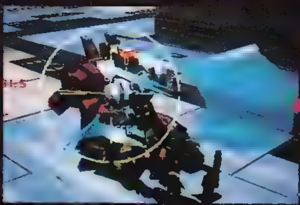
近距離戦

トンファーは近距離で絶大な威力を誇るが、当てなくては意味がない。そこで重要になってくるのが回り込みだ。


回り込みは超重要。

前号で回り込みについては紹介しているのでここでは省略するが、回り込みが始まったら例外をのぞいてジャンプでしかかわすことはできない。回り込みは自分が相手に接近したときだけではなく、相手が前ダッシュで接近してきたときもチャンスなのだ。これは相手のダッシュ攻撃の硬直を狙うわけではなく、直進してくる相手を回り込んで後ろから斬りつけてやろうということだ。


前ダッシュしてきたら、


回り込んでやろう。

アファームドの場合、トンファーを右・左の順に振るので当然攻撃判定が出るのは右側のほうが速いわけだ。そこで回り込む方向を左側から右回りになるようにすればいいわけ。しかし、相手によってはあえて左回りにしたほうがいい場合もある。それは相手の近距離武器が右側から判定が出る場合だ。回り込む方向で相手によって変化させていくのが、かしこい戦法と言えよう。


右回りが基本。

接近戦では回り込みだけではなく、回り込みから変化をつけることが重要になってくる。例えば回り込みダッシュキャンセルボムなど、しゃがみキャンセルやダッシュキャンセルをつかって、回り込み攻撃をキャンセルさせれば攻撃のバリエーションは広がってくる。


回り込みから、


ダッシュボムなど、攻撃のバリエーションを増やすといい。

回り込みからのキャンセル攻撃は前ダッシュ攻撃が望ましい。ショットガンもボムも前ダッシュからのほうが使いやすいのだ。

接近戦に付き合ってくる相手には、ボムキャンセルバックダッシュからのショットガンがかなり有効で便利。これは回り込みで相手の横にいるときにバックダッシュすると、相手には横ダッシュしたように見えるので、そこから追ってくる相手や、ジャンプして位置を確認しようとする相手にはショットガンが当たるのだ。

しかし回り込みのときに相手の正面でダッシュしてしまうと斬られたり、攻撃をくらったりするので注意したい。

また相手の起き上がりを攻めるときも、回り込みからのキャンセルダッシュ攻撃などが有効で、起き上がる動きが見えたら回り込みを始めれば、相手が下手に攻撃をしてくれば、再度トンファーを当てることができるし、相手がダッシュで逃げたら、その方向でダッシュで追いかけて行くというような戦法ができる。

このように、相手の行動をこちらで制限することにより戦いを有利にすることが大事なのだ。

武器について ボム

アファームドのボムはテムジンのボムと同じようにみえるが、実はかなり違う。似て非なるもの（DSー談）とはまさにこのことである。

まず横ダッシュのボムは、テムジンなら爆発するがアファームドのボムは爆発せずに、小さな爆発が起こるだけだ。


横ダッシュボムは爆発しない。

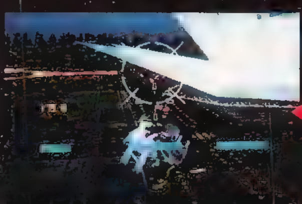
また基本的にボムの投げる距離が違うため、すぐには爆発してくれないのだ。

アファームドはテムジンと比べると旋回が多少遅いので、前ダッシュボムをやってみるとかなりの違いが現れる。

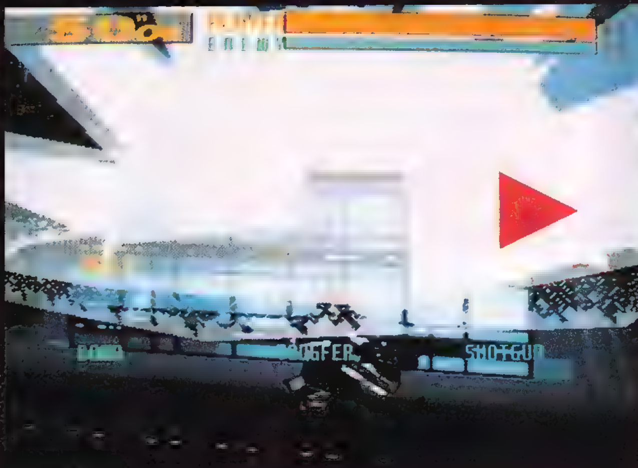
相手とすれ違うように前ダッシュしてからボムを使うと、当然相手の方向に投げようとするために旋回する。テムジンの場合は自分の前にボムがくるのだが、旋回の遅いアファームドの場合は自分の前にはボムが爆発せず、少し横にずれてしまうのだ。

このように、ボムの爆発する場所がずれるので、前ダッシュではなく、斜め前ダッシュにして少しでも自分の前にボムがくるようにすることを心掛けよう。ボムの位置を把握しておかないとボムを有効に使うことはできないのでしっかり覚えること。


テムジンは正面にボムがくるが、


アファームドは、すこしずれて爆発するのだ。

またテムジンと違い、相手が近くにいてもすぐに爆発させることができないアファー


壁ボムは重要。

ムドは障害物をうまく使ってボムをすぐに爆発させることも大事なのだ。この壁にボムを当てる方法はしゃがみボムで行うことが一番早く爆発させることができるので、覚えておいてほしい。また、この方法は障害物だけではなく、画面端でもできるぞ。

この行動は、相手の攻撃を防ぐときや、相手の突進を防ぐのに有効な手段なのだ。

相手が見えない位置にいて、攻撃されそうなとき、自分の前に障害物があるときは壁にボムを当ててすぐに爆発させれば安全というわけだ。

しかし、SLCタイプのようにボムで防げない攻撃はくらってしまうので注意が必要。

他にボムの使い方としては、攻撃の硬直中にボムトリガーを引くことによって、通常よりも速くボムを出すことができる。これは、ショットガンを1発撃ったときの硬直にボムを投げる方法が一番有効に使えるコンビネーションだ。

この方法を使って、ボムを投げてからトンファーでホバーすれば、もしボムが当たればトンファーも当たるということも可能なのだ。

アファームドはボムをうまく使うことでトンファーを当てやすくするのが重要だ。よって、ボムを適当に置くだけではなく状況に合わせてうまく使うことによってアファームドはかなり強くなることを忘れないでほしい。


ショットガンを1発撃って、硬直中にボムトリガーを引くと、

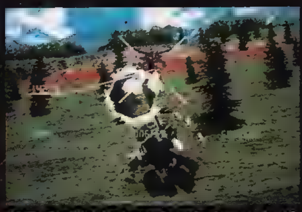

すぐに投げるのだ。

武器について ショットガン

ショットガンは使いどころが意外と難しい武器。というのもゲージがすぐに減ってしまい弾きれをおこしやすいからだ。

そこで、前ダッシュからの攻撃と横ダッシュの攻撃をうまく使っていきたい。

前ダッシュショットガンは弾のスピードが速いので当てやすい攻撃だが、ボムを使ってからの連携が基本的な攻撃方法となる。ボムを投げてから相手の逃げた方向へ斜め前ダッシュ攻撃をするのがオーソドックスで有効な連携の一つだ。


相手の着地を前ダッシュでショットガン。

他には、相手のジャンプの着地に前ダッシュショットガンを当てるのは効果的だ。

横ダッシュショットガンは3方向に弾が出るようになっているのでトンファーキャンセルからの横ダッシュには使っていきたい攻撃だ。

横ダッシュショットガンは威力もあまりないので一見使えないように思えるが、障害物や画面端に当たったときはショットガンは爆発し、その爆風にも攻撃判定があるのでかなりのダメージを与えることができる。ライデンのように重量級で当たり判定の大きい相手には有効なので、少し多めに使ってみるのもいいだろう。


ショットガンの爆風は当たり判定があるので重要だ。



ショットガンはジャンプしてからも意外と使える攻撃で、相手と交差したときにはジャンプしてショットガンを撃つとよく当たるのだ。これはジャンプしてからショットガンを撃つのが速いため有効な戦法として覚えておいてほしい。


交差したときは、ジャンプでもOK。

アファームドはトンファーだけに頼っていては適当になってしまうので、トンファーを重視するよりもボムをうまく使うことによってトンファーを引き立てるようにすればアファームドはかなり強くなるだろう。

セガゲーム大会リポート

夏に差しかかろうとする5月下旬のある日、その火蓋は切って落とされた…。

ファイティングバイパーズ ペプシジャパンカップ 金網デスマッチ

勝利に徹してはいるが、せっかくの人前…脱ぎたい…。強者共は、この誘惑とも闘った!



ここが大田区産業会館。できたばかりとあってすごくキレイ。

バーチャファイター2に続く、AM2研の3Dポリゴン格闘ゲーム「ファイティングバイパーズ」（以下、FV）の全国大会「ペプシジャパンカップ 金網デスマッチ」が、去る5月26日に行われた。

この大会は、まず全国450のアミューズメント施設で予選が行われ、店舗代表は27エリア別の大会を経て、5月26日のイーストカップ（東日本）、5月12日のウエストカップ（西日本）に出場することができる。

つまり、当日（5/26）は、イーストカップ大会が行われその優勝者と、すでに決定しているウエストカップの優勝者とが対戦して、ジャパンカップの覇者が誕生したわけだ。



前夜祭の日の金網闘技場。嵐の前の静けさ…。



イベントは、元鉄人たちによる組み手がメイン。

大会データ

店舗大会
- ●参加店舗…全国450のアミューズメント施設
- ●大会エントリー…25000人
- ●大会ギャラリー…60000人

ウエストカップ
- ●場所…大阪フェスティバル・リサイタルホール
- ●参加人数…700人

ジャパンカップ前夜祭
- ●場所…大田区産業プラザPIO
- ●参加人数…650人

イーストカップ＆ジャパンカップ
- ●場所…大田区産業プラザPIO
- ●参加人数…1150人

前夜祭だあ～

さて、セガのゲーム大会ではすでに恒例になりつつある前夜祭。今回は一般入場も認められたので、誰でも気軽に参加できた。

内容は、元鉄人たちによる百人組み手が中心。バーチャキッズを皮切りに、バーチャロンでの組み手も催されたわけだが、ファイティングバイパーズTシャツが対戦勝利者には贈呈されていた。

キッズに関しては、ほぼ危なげなく元鉄人たちが連勝していた（数人にしか負けていない）が、さすがにバーチャロンは、ちょっと運に左右される部分もあるようなので、キッズほど勝率はよくなかったようだ。

その他、コスプレ、スポンサーのペプシ絡みのイベントも用意されていたが、常に注目、人が集まっていたのは何といってもフリープレイ台。最新ゲーム「ダイナマイト刑事」、「ラストブロンクス」の筐体から人がいなくなることはなかった。

AM3研初の3Dポリゴン格闘ゲームという前評判に加え、もちろん来場してきた人のほとんどが初プレイ。そんな状況だから、そりゃもう大盛況になるわけだ。ゲームの内容に関してもいい評判ばかり聞くしね。

また、これは前夜祭に限ったことじゃないけど、ペプシコーラは無料飲み放題。それにちなんで一気飲み大会なんかもあったぞ。

ま、そんなこんなで前夜祭





人気者のペプシマンと共に、コンパニオンが手渡してくれる。



フリープレイの目玉は何といってもラスブロ。



俗に言う「百人ハニー」。ゲーム大会のイベントにしてはすごすぎる。

―イーストリーグ戦―	オオイズミ ナオユキ	デガワ ヒデオ	ヨネダ カズヤ	モトザワ トシアキ
オオイズミ ナオユキ		× 0－3	○ 3－1	× 2－3
デガワ ヒデオ	○ 3－0		○ 3－0	× 1－3
ヨネダ カズヤ	× 1－3	× 0－3		× 0－3
モトザワ トシアキ	○ 3－2	○ 3－1	○ 3－0	


キッズだけでなく、バーチャロンの組み手も。


ペプシの一気飲み大会。ブンブン丸も…？

は無事終了。選手たちは翌日に備え、ホテルへと向かった。

ジャパンカップ開催！

本大会のメインイベントであるジャパンカップ。これに出場できるのは、たったの2人。つまり、事実上の決勝戦がそれだ。

よって、この日の試合はほとんどがイーストカップの試合。東日本代表が、まず選出される。当然、トーナメントを勝ち上がった者が…。

と思いきや、何とベスト4からはリーグ戦（3ポイント先取制）。これはなかなか熱い試みと言えるだろう。

で、結果は次のとおり。

1位…元澤利明君（明石家サンマン）
2位…出川英雄君（旭川ジェーン）
3位…大泉直之君（ペプシマン）
4位…米田和也君（ススキノハニー）

イーストカップの覇者が決定したら、いよいよ決勝。5月12日に決定したウエストカップの優勝者、常間鉄平君（バイパー兄）のラクセルと元澤君のサンマンとの対決。

結果的には、元澤君が割と危なげなく優勝を決めたわけだが、とにかく攻めまくって勝った。そんな印象が強い。

PKキャンセルを起点とし、ディレイを駆使しまくったバリエーション豊富でエンドレスな連携技。

そうやって、相手をガードさせ続け、投げる。まさにサンマンの究極形を見せてくれたと言っていい。

ただ、投げと言っても、しゃがみ投げはこのレベルの闘いでは狙わないものらしい。やはり、攻め続けることが普遍的に有効であるFVでは、それなりのリスクの高さはもちろん、「投げ＝受動的なもの」としてとらえられているのだろう。

決勝に上がってきた2人以外の上位者も「待ち」という行為はほとんど見受けられず、とにかくみんな攻めまくりだ。

また、上位8人の使用キャラの共通点として、バンとハニー以外は、すべてⓅⓀキャンセルが可能だということ。

当然、多用していくわけだから、自然とガードアタックが少なくなってくる。大ダウン攻撃も限定された状況のみだから、ゲームの流れがとぎれることなく、観ていて非常に爽快だった。

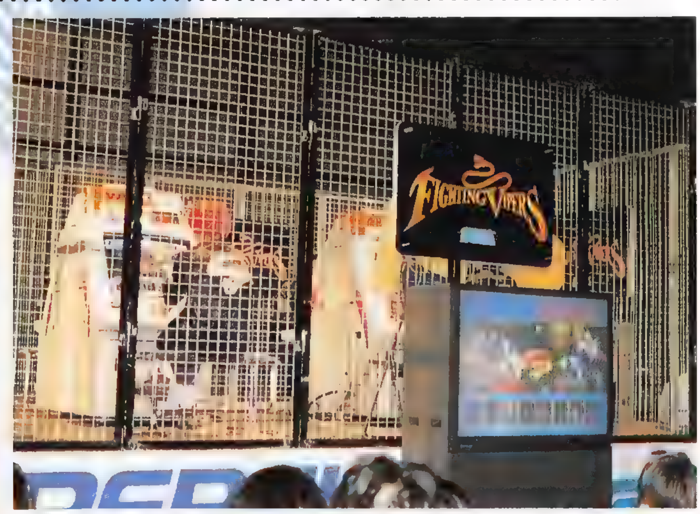
ともあれ、最近のメジャー格闘ゲームは「強さイコール堅い守り」の図式に則らないものが少ない。FVもキャラによる格差はあるものの、少なくともその図式には当てはまらないゲームだ。できれば、もう1回ぐらい全国大会を開いてほしい…よね!?


金網の周りは人、人、人。とてもじゃないが近寄れん！


この日はTV取材もあり。「トゥナイトII」のカメラか!?


お揃いのジャンバーに身を包み、出番を待つ選手たち。


勝者は中央のベルトを巻いている若者。まだ若い!!



金網の中は2台の筐体を設置。シビアな雰囲気がある。

開発に挑戦だ!!
バーチャロン3 on 3 メディア対抗戦
in SEGA（本社）

リポート SHO

去る5月23日、セガ本社でAM3研主催のバーチャロンメディア大会が開催された。『Dr.ワタリ撲滅作戦始動』というタイトルがつけられたこの大会は団体戦と個人戦があり、その優勝者4名がDr.ワタリ率いる開発者チームと戦うという内容で行われることとなった。

メディア大会ということで、各編集部の人たちが続々と駆けつけ、中でも強豪としてウワサになっている、アナベルクドー&ブンブン丸ひきいるファミ通編集部や、ソフトバンク編集部などが顔を見せていて、早くも編集部同士の戦いが火蓋を切ろうとしていた。

我が新声社からもゲーメストEX編集部、ゲーメスト編集部から参加ということとなった。

ゲーメスト編集部からは、バーチャロン担当ライターのキャサ夫と、私（SHO）、あと最近バーチャロンを始めたライターのがっちんが団体戦に出ることとなり、個人戦にはおなじくバーチャロン担当ライターのDS-1と、あわせて4人が出場することとなった。



やる気まんまんのチーム「だーめすと」。

ルールは団体戦、個人戦ともにトーナメント方式で団体戦は勝ち抜きではなく星取り方式。つまり、先鋒と先鋒、中堅と中堅、大将と大将同士が戦いどちらかが2勝したほうが勝利となる方式だ。

トーナメントの組み合わせはクジ引きで決めることとなったのだが、ここでハプニングが発生！我がゲーメストチームは1回戦でファミ通チームと当たってしまったのだ。なんという不幸なできごとだと嘆き、クジを引いたブンブン丸を恨みつつ負けが見えたとあきらめていたところで、無情にも大会は始まったのだ。



ファミ通編集部からも「ドンミサイル」がさんかしていたぞー！

大会状況

メディア大会ということで、レベルについては正直あまり高いものではないと思っていた。ところが各メディアの代表者だけあってハイレベルな動きを展開しているのでかなり驚きだった！

バーチャロンはかなりの支持を受けていることを、あらためて実感させられたと感心しているところに、ゲーメストチームの招集がアナウンスでながれた。

いよいよ強敵、ファミ通チームとの対決である。



注目のカードにはライブモニターにこんなに人だかりが！

対戦台の周りには、この対決を見ようとメディアの人たちで埋め尽くされ、プレッシャーを感じつつも戦いの火蓋は切って落とされた。

ゲーメストチームの布陣は、先鋒がSHO(テムジン)、中堅がっちん（バイパーII）、大将キャサ夫（ライデン）だ。

対戦キャラは、
1戦目テムジン対ベルグドル、
2戦目バイパーII対テムジン、
3戦目ライデン対バイパーII、
となり、結果は2勝1敗でゲーメストチームがどーにか勝利をおさめた。

強敵を倒した我々は、その後も危なっかしかったが、なんとか準決勝までコマを進めた。このとき個人戦も同時に行われており、うちから参加したDS-1も順調に勝ち上がっていた。

団体戦の準決勝の相手は何とゲーメストEXで、個人戦の準決勝の相手は、キャラクターデザインでおなじみの、カトキハジメさんであった。

カトキさんのファンであるDS-1はハウハウ状態で、対戦台へと向かっていき、危なげなく勝利をおさめ、決勝へコマを進めていた（カトキさんゴメンナサイ・DS-1談）。



メディア対抗戦でも参加人数はかなりのもの。

ゲーメストチームもEXチームを破り、みごと決勝進出となった。

決勝戦の相手は強豪のソフトバンクチーム。ここまでくるともはや非常にレベルがたかくなっており、まったく気が抜けない状態となったが、先鋒、中堅の2人で勝負がきまる戦いとなり、ゲーメストチームの優勝がきまった！

個人戦もDS-1が優勝し、ゲーメストが団体、個人ともに優勝という形になった。



ゲーメスト編集部、個人、団体ともに優勝だ。「うーす」。

その後行われた、開発スタッフチームとの戦いは2勝2敗のイーブンまで持ち越し、盛り上がったが、最後の代表戦でSHO（テムジン）と開発の高野さん（バイパーII）が戦うこととなり高野さんが勝利をおさめる結果となった。

テムジン対バイパーIIは、テムジンのほうが有利なのに負けてしまい、まだまだ修行がたりないと実感させられる一戦となった。

以上で大会リポートは終わるが、バーチャロン2の話もチラホラと出て、今後の展開にも目が離せない状況となりそうだ。

●おまけ

優勝商品で、テムジンのガレージキットをウェーブさんからいただきましたが非常によくできていて、カッコイイの一言です（1/100のほうもほしいな～…）。

市販でウェーブさんとコトブキヤさんから発売されるので、ほしい人は問い合わせてみたらいかがでしょうか？

バーチャロンメディア大会報告

●参加チーム

チーム戦　25チーム　　個人戦　11人

●結果

<チーム戦>

1位　ダーメスト（ゲーメスト）
　　SHO　がっちん　キャサ夫

2位　墨田大橋愚連隊・弐番隊（ソフトバンクAM書籍）
　　ロンドン小林　ガイア佐伯　スポンジ

3位　墨田大橋愚連隊・壱番隊（セガサターンマガジン）
　　ベンジャミン　作山軍曹　TETSU

<個人戦>

1位　益田秀幸（ゲーメストムック）
2位　西牧剛（Newtype）
3位　平田洋（サターンファン）

<エキシビションマッチ>

ゲーメスト連合　VS　Dr.ワタリ軍
　2勝　　　　　　3勝
Dr.ワタリ軍勝利

最初からアファームド使っときゃよかった！

キャサ夫のどんな感じ？

うーす、いい感じに優勝できたキャサ夫だ。この大会はSHOがリポートしたとおり、ファミ通編集部やソフトバンクといった強豪どころが参加していたので、割とキツかった。

で、このときは優勝できたので、開発の人たちと4対4で対抗戦を行ったんだけど、これがキツいことキツいこと。

とりあえず、今回はメディア大会での戦い方を攻略だ！

やっぱやってる人は超やり込んでるよ

1つ目はベルグドルVSテムジンだ。ベルグドルは基本的にナパーム攻撃からの前ダッシュミサイルが超有効な攻撃になっていて、軌道力のないキャラクターはヘタするとこの連携攻撃だけで手も足も出せない場合がある。

しかし、ベルグドルはフワフワと空中を移動する相手には弱く、逆に勝つことが苦しくなってくる。

ここでは、地上戦によるベルグドルをどう倒すのかを紹介していこう。

まず、フェイ・イエン、バイパーII、バル・バス・バウといったキャラクターは、空中攻撃をしながらベルグドルの攻撃をかわせば、意外に勝つことができる。それとは逆に跳ぶこともできず、移動速度も遅い重量級はどうすればよいか？

ライデンならば前ダッシュレーザーを出すしかない。レーザーならベルグドルのミサイルを消して攻撃を加えることができるからである。

ここで、前ダッシュ攻撃マニアの対処法を少し紹介しておこう。特にライデン、ベルグドルについて。

基本的に旋回能力の高いキャラクターが、前ダッシュ攻撃をしてきた場合、逃げる道というのは相手方向（前）しかない。しかし、それでは相手との攻撃相殺をし続けるだけで、試合展開は何も進まない。これではいかん。

そこで、前ダッシュ攻撃をしてきた相手に近接攻撃を仕掛けるのだ。近接攻撃はキャラによってダブルロックオンの距離が異なるが、一応この場合は全キャラ可能と覚えておいてほしい。

では、詳しく説明しよう。

基本的に相手が前ダッシュ攻撃を仕掛けてくるときは、必ず中間間合いで画面に敵が見えているときだ。ということは、敵の視界にも自分が入っていることとなる。

ここで、相手との距離も関係してくるが、相手がこちらに近づいてきたら右か左に軸をずらしてやるのだ。で、ダブルロックオンをしていたら、そのままレバーを倒して近接攻撃をする。すると相手は自分の後ろに移動する感じになり、軸をずらした近接攻撃により回り込み、うまくいくとその攻撃が背中からヒットするのである。

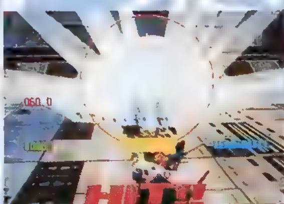
とりあえず、ライデン、ベルグドル戦ではこれを覚えるとかなり有利になった気がするわけだ。前ダッシュ野郎にはこれがあればOK。

次は近接攻撃においてガードの堅い相手に対してだが、基本的にガードの堅い相手は、なにかしらの攻撃をガードするまで必ず動こうとはしない。

このような相手には、近接攻撃にキャンセルをかけて攻撃するのが基本となる。

例えばテムジンなら、近接攻撃からキャンセルしゃがみボムが有効。ボムならば相手の攻撃を受ける心配もない。さらにテムジンのしゃがみボムは特殊で、敵が近いと勝手に爆発を起こすようになっている。だからボムを外すこともないのだ。


近接攻撃へいったが、なんかガードしているぞ。



そういうときは、しゃがみボムが超安定だ！

アファームドの場合は、ちゃんとボムをヒットさせなくてはいけないぞ。

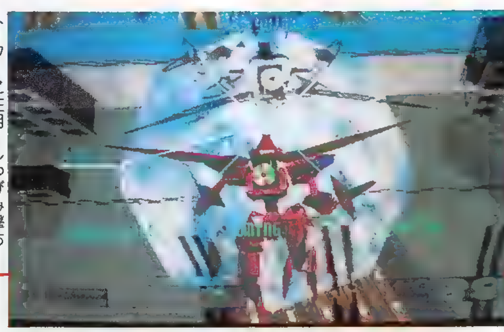
この他のキャラでは、ライデンならしゃがみレーザー、バイパーIIなら7ウェイミサイルなど、しゃがみ撃ちならなんでもOKなのだ。威力が一番高い攻撃にするのが基本だぞ。


バイパーIIのしゃがみ7ウェイミサイルなんてのも、意外に乙だぞ。

それでは、最後にもう1つ重要なことを教えておこう。

バル・バス・バウ、フェイ・イエン、バイパーIIに特に言えること、それはしゃがみ撃ちに弱い。

ライデン戦ではしゃがみ撃ちのみで倒されてしまう場合も少なくはないと思う。しかし、アファームド、ライデンのしゃがみ撃ちは飛距離が決まっていて、250mまでしか飛ばないようになっている。だから、しゃがみ撃ちに弱いこの3キャラは、なるべく300m前後を保って戦うようにするといいだろう。


メーターに注目！しゃがみ撃ちの届かないところだ！「わかってらっしゃる！」

この300Mを保ちながら戦うということは非常に難しいことで、待ちでもなんでもない。攻めきれないほうが「悪い」というふうに考えてくれ。


これくらいがいやな距離になり…


前ダッシュをしてきたら、軸を右か左へズラす。


で、近接攻撃を狙うと、このように背後に回って…


「ザクッ、ザクッ」と斬ることが可能なのだ！


コナミプライズコレクション
KONAMI
クレーンゲーム機用景品
ときめきメモリアル
TM
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
どんどん集めよう!
「ときめきメモリアル」グッズ。
ときめきミニうちわ
ときめきTシャツ
ときめきキーホルダー
ときめきトランプ
ときめき電卓
TOKIMEKI COLLECTION
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-3264-5678
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4 TEL.06-347-5557
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23 TEL.052-562-4567
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9 TEL.011-232-3778
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27 TEL.022-264-1345
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17 TEL.0762-35-2345
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10 TEL.082-245-3456
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5 TEL.0878-22-8801
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092-715-2367

KONAMI

JETWAVE

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

波と風を切り裂いて、水平線目掛けて突っ走れ！新感覚のレースゲーム登場。







- リゾート気分を満喫できる体感マリンスポーツゲームの決定版！
- マシンの左右バンクとホッピングのアクション、3Dポリゴンのリアル映像により、臨場感あふれる水上の浮遊感覚と独特の操作感を実現しました。
- 波（水上）ならではのムービングコースは、レースゲームの新境地！
- 大口径スピーカーによる迫力サウンド！
- 本物志向にこだわったリアルな筐体デザインは、店内でのアイキャッチ性抜群！

仕様

本体寸法：1,190（W）×2,401（D）×2,205（H）mm
本体重量：約425kg
使用電源：AC100V±10%（50/60Hz）
消費電力：450W
金庫容量：約1,500枚（100円硬貨）＝15万円

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

最終キャラ登場!

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

ゲームの発売は、まだちょっと先。でもインスト技は先行して紹介。まじで飛ばしてます!

担当：チーム抱き合わせ

©TECMO LTD.1996



ゲン・フー

ザ・テクニカルじじい

デッドORアライブのキャラ紹介、最後を飾るは、心意六合拳の使い手、俗に言うじじい"ゲン・フー"だ。

キャラスタイルのコンセプトとしては、相手の攻撃をかわしつつ叩き込む単発の中段技を打撃の主とし、つかみボタンによる受け流しを重視する。といった具合らしい。

つまり、レイ・ファンに近い闘い方をするキャラということが言えるが、レイ・ファンは打撃技も、どちらかと言うと相手の力を利用し柔らかい。

だが、ゲン・フーの打撃は硬く、全体的に岩のような印象を受ける。

投げ技（関節技）も、相手の力が入らないような体勢にもっていくというよりも、的確にツボを補え、必要な数だけ拳、肘を打ち込むものが目立つ。恐らく、屈指のテクニカルキャラとなるだろう。



手力で1発、相手の腕を極めておいて、肘を打ち込む。



そして裏拳へ。ヒット感が楽しいゲンのコマンド投げ。



■ストーリー■

うなりを上げて突き出された拳を体を沈めてかわすと、彼は瞬時に踏み込んで若者の足を踏みつけた。そして体勢の崩れた若者のあごめがけて一気に右腕を振り上げる。強烈な一撃をうけて若者の身体が浮いた。すかさずその体めがけて今度は右の拳を叩きつける——。

豪放、勇猛——心意六合拳の使い手である彼の技は力強い言葉で彩られる。あらゆる格闘家を倒してきたその名は今や全土に知れ渡っていた。噂を聞きつけ彼に挑戦する者は数多かったが、そのほとんどが全身からみなぎる迫力に圧倒され勝負から逃げ出した。それでも彼を倒し己の名を上げようとする格闘家は後を絶たなかった。そして今、彼に立ち向かう若者もその一人だった。

——まだ、若すぎる。必死の形相で技を繰り出す若者の動きを見極めながら彼は思った。拳に殺意がこめられている。これでは自分を倒すことなど到底不可能だ…。

一瞬の隙をみて若者の鋭い突きが目を襲った。その手を払うが早いか、彼は左手首をつかみ、小指から手首の部分で引き寄せるように若者の後頭部を打った。そのまま体を沈めつつ若者を引き倒し、顔を地面に打ちつける。十字裹横——心意拳の激烈な一打は一瞬にして辺りを血の色に染めた。低い叫びをもらし彼が若者の顔をのぞき込んだ時、すでにその息は止まっていた…。

ふいに夢からさめると、ゲン・フーは深いため息をついた。また、あの時の夢を見た。三十年という年月も彼を忌まわしい記憶から未だ解放してはくれない。病室の壁を背に知らぬ間に眠り込んでいたようだ。起き上がって横を見やると、孫娘メイ・リンが体中に細い管をつなげられベッドの上でかすかな寝息をたてている。自動車事故に巻き込まれ両親は死亡、このメイ・リンだけが奇跡的に助かった。しかし数ヵ月の治療もむなしく、メイ・リンは日に日に容態を悪化させていた。もっと設備の良い病院でより効果のある治療が必要である。だが唯一の身寄りであるゲン・フーには、それに要する多額の金銭を用意することなどとても無理だった…。

「失礼、よろしいかな」扉をノックして返事を待たずに、紺のスーツを着込んだ男が入って来る。

「もう来るなと何度言わせるのじゃ。わしはもう闘わん」

「そうおっしゃらずに、もう一度考え直してはくださいませんか」男は手にした封筒からパンフレットを取り出すとゲン・フーに差し出した。「世界一の異種格闘技大会——」と書かれた表紙の文字が目に入る。ゲン・フーは男を押しのけると、メイ・リンのベッドに歩み寄った。

「あなたのような高名な格闘家が出場すれば、大会はより盛り上がります。それに、莫大な賞金もきっとあなたのものに——」

ゲン・フーの足が止まり、口からうめきが漏れる。そう、その大金こそが必要なのだ。しかし…。

「あなたの拳が、今度は命を救うのです」

その言葉とともにゲン・フーの記憶がまた時をさかのぼる。ああ、あの時本当に「若すぎた」のは自分のほうだった。己の力への過信こそが拳に殺意を与えたのだ。それゆえに若き命を奪ってしまった——。

錯乱の中にさまようゲン・フーには、ベッドの上のメイ・リンが心なしか微笑んでいるように見えた。その口が彼に語りかける。おじいちゃん、頑張って——ぜったい、大丈夫だよ——頑張って…。

——己の拳で本当に若き命を救うことができるのか

ゲン・フーは突然鋭い咆哮をあげると、男のほうに振り向いた。拳を強く握りしめる。瞳に格闘家の光がよみがえる。そして、ゆっくりと踏み出す。己の技の封印を解き、ゲン・フーは再び闘いの中へ赴くのだった——。

「ゲン・フー」プロフィール

国籍：中国　性別：男　年齢：65歳　誕生日：1月5日　血液型：A型　身長：170cm　体重：78kg　3サイズ：B96・W102・H99　流派：心意六合拳　職業：古書店経営　好きなもの：麻婆豆腐　趣味：水墨画

生死を賭けた近況報告

かすみに続いて、あのキャラにも募集技が…。
送ってきた人は使うしかないね。

前号は、ゲーム性からかなりかけ離れた内容で構成したが、今回はページも多めにとって、前のゲン・フー以外の各キャラのインスト技を早々と公開する。その前に、例によって開発進行度のご報告。

現在（に限ったことではないが…）、テクモ開発陣はゲームシステムの模索と同時にキャラコスチュームも日夜、着せ替え続けている。

実際に写真で見てもらうしか、その変化を認知することはできないが、他のメーカーに比べて、テクモは周囲の評判に特に敏感。読者諸君も、気に入ったキャラがいて「もう少しこの辺が変われば…」てな部分があれば、アンケート葉書なんかに書いてみてくれ。同意見が多数あれば、可能な限り善処してくれると思うぞ。

さて、話は変わって、前号で発表された募集技について。

基本的にかすみだけというはずだったが、ボツになった技も取り入れる可能性がある、ということだったよね?何と実現しました!

キャラはかすみと同じく忍者のリュウ・ハヤブサ。

改まって発表とかはしないけど、インスト表に載っているのでは地旋刀（性質等は次のページ）。それともう1つあるのだが、2つともトリッキーな感覚の技なので、だいたい見ればすぐわかるはずだ。

では、ゲームシステム部分について。前号の時点では、デンジャーゾーンに触れる予定だったのだが、都合により次号送り。

さわりだけ説明しておくとこのゾーンでダウンすると、キャラがすごく弾み、多弾なコンボが成立する…。ま、その辺りを次号でやろうと思う。



これはゲン・フーの通常投げ。肘を相手の背中に…。



身体全部で叩き込み、この状態に押し込む。

かすみ

女忍者“くノ一”であるかすみのウリは、何といってもそのスピードとトリッキーな技の数々。素早い動きで相手を翻弄し、一気に攻め込んでいけるのが強み。

担当：伊勢猫

	技名	コマンド
打	旋（つむじ）	P+K
打	連・疾（れん・はやて）	PPK
打	狼牙（ろうが）	⇨⇨K
投	朧（おぼろ）	（近い間合いで）⇖⬊P+K
関	飛燕（ひえん）	⇨⇨H+K

リュウ・ハヤブサと同じ忍術使いであるかすみの技は全体的にスピードが速く、変則的なモーションが多い。

その中でも闘いの基本となる比較的スタンダードな技についてみていくことにしよう。

●旋

両の手刀を内から外へ開くようにして相手に打ちつける攻撃技。攻撃のモーションが早く、踏み込むようにして出すのでリーチもある。

ただし上段攻撃となっているので使い所は難しく、牽制や返し技として使うのがよい。



最後のKが当たれば、相手はダウンしてくれるぞ!

●連・疾

連続した拳撃「連」からさらに上段回し蹴りの「疾」へとつなげていく上段のコンビネーション技。リーチこそないが、返し技や空中コンボにと非常に重宝しそうな連携技だ。

このほかにも連から派生する連携といったものもある。

●狼牙

ショートダッシュから相手の足下を刈るスライディング攻撃を繰り出す足技で判定は下段。変則的なモーションから繰り出されるので反応しづらく相手をダウンさせられる。



出るまでは遅いが、ガードしづらい狼牙。

●朧

いわゆるコマンド投げ技で、決まると相手の後方へと駆け抜けて行く形で体勢が入れ代わり、相手はその場で崩れる。

ダメージ量は4分の1とそれなりだが、相手との位置が入れ代わるのは追い詰められた時などに使っていけそうだ。



ビシッと一手刀でなぎ払う朧、気分は辻斬りといった感じ。

●飛燕

側転のようなモーションから相手の首を両足で狭み込み、そのまま相手を前方へと倒し込んでゆく関節技。通常の投げ技とは異なっており、モーション自体に判定があってここからさらに派生したりもする。

ただし判定は上段なので、しゃがんでいる相手を投げてやることは基本的にできない。



カッコイインだけど、モーションのスキはいかんともしがたい飛燕。

ジャン・リー

平均的な性能の主役っぽいビジュアル。まずはコイツでクンフーを積むべし。

担当：流星仮面

	技名	コマンド
打	ミドルスピンキック	⇖KK
打	ドラゴンナックル	⇩⇙⇨P
打	ドラゴンキック	⇩⇘⇨K
投	肩車投げ	（近い間合いで）⇩⇗⇦P
関	ヘッドロック	⇗⇩⇖⇨H

ジャン・リーは見た目通り、打撃技を主体としたバランス型のファイターである。特にクセの強い技なども少なく、まず初めにこのゲームで遊んでみようと思ったら、ジャン・リーを使って操作感覚などに慣れ親しむのもいいかもしれない。

取り敢えず、今回はインスト技の軽い説明を入れときますか。

●ミドルスピンキック

K一発だと中段のミドルキックが一発出るが、もう一つKを追加することによって、連続して中段キックを繰り出せる。

威力、リーチと共に優れ、主力級の技として十分信頼できる。

●ドラゴンナックル

前方に一歩踏み込んで、低い姿勢での裏拳を打ち出す技。「ホワチョー!」の声と共に繰り出される打撃は気合十分。ヒットすれば敵は大きく後方に吹っ飛ぶぞ。

デンジャゾーン送りには最適の技だが、スカると壊滅的なスキが発生するのがネック。

●ドラゴンキック

助走をつけてのジャンプキック。出るまでが遅いが、何とこの技は上段ガード不能! 相手の起き上がりに使うなどして使おう。

しゃがまれると当たらないという性質があるが、デンジャーゾーンの追い打ちなどで大活躍するぞ。

●肩車投げ

肩車して相手を投げる。さほど使う必要には迫られないだろう。



コイツが噂のミドルキック。わりとリーチ長め。

●ヘッドロック

話題のホールドボタンを使った技。コマンドを入力すると掴みポーズが発生し、おもむろに首根っこをひっ掴んでヘッドロックを敢行する。

他のキャラのような高度なサブミッションとは言い難いが、チマチマと関節を極めるよりダイナミックなヘッドロックのほうがジャン・リーのキャラクターに合っているのではないだろうか。

ジャン・リーは打撃重視のキャラのため、関節系の技はバリエーションが若干乏しい。が、このヘッドロックは数少ない派生技を持つ関節技。ジャンの関節はこの技で決まり。



炸裂!!ドラゴンキック!!



他にもコマンド投げがあるぞ。お楽しみに。

レイ・ファン

小さな体すべてを使って
パワー全開。でも得意技は受け流し。

担当：がっちん

	技名	コマンド
打	双按（そうあん）	⇨⇨P
打	金鶏独立（きんけいどくりつ）	P+K
投	野馬分鬃（やばぶんそう）	（近い間合いで）⇦H+P+K
関	挑手打胸（ちょうしゅだきょう）	⇩⇘⇨H
関	太公釣魚（たいこうちょうぎょ）	（挑手打胸中に）⇘⇩⇙⇦H+P

レイ・ファンは一見あやしい動きを思わせるキャラだが、相手の攻撃を受け流すことを主とするスタイルを考えれば、納得させられる動きである。

非力な感じを受ける部分も「気」を使う技でカバーしていけそうだ。

●**双按**

片足で大きく踏み込みつつ両方の掌で相手を襲う。当たりが強いので打ち負けにくい技である。

●**金鶏独立**

アッパーカットとヒザ蹴りを合わせたような技。どちらの部分にも当たり判定は持っているのだが、2段攻撃にはなっていない。つまり、上段攻撃判定と中段攻撃判定が同時に繰り出されるということ。



体全体を使って相手にたたき込む技だ。

●**野馬分鬃**

立っている相手を投げる技。レイ・ファンの投げ技にはマニアックなものが多そうだ。

●**挑手打胸**

相手の腕をとって決める関節技。関節技は投げ技のように一瞬で取れるわけではないので、狙いどころが難しいと言える。

●**太公釣魚**

挑手打胸からこの太公釣魚に派生することができる。ここまでは、挑手打胸が決まったかどうかを確認してからでは入力が遅くなるので、一気にコマンドを入れてしまおう。



いままでにない特殊な攻撃判定を持つ。



コマンドも簡単なので多用していこう。





バイマン

中間距離から繰り出す重い中段技。そして関節技は余計な雑音は一切なく、一瞬の内に相手を葬り去る！

担当：オレ一押し・アディ

	技名	コマンド
打	かかと落とし	⇦K
打	関節蹴り	⇩H+K
投	風車式バックブリーカー	（近い間合いで）⇦⇙⇩⇘⇨P
関	スタンディングアームロック	⇨⇨H
関	首極め腕卍	（スタンディングアームロック中に）⇨⇘⇩⇙⇦H

●**かかと落とし**

足技の中でも、特に大技の無類に入る。

一般的にカッコイイ技として知られているし、狙いたくなるのも無理はないが、やはり攻撃判定を持つまでが遅い。

ゆえに、見てからつかまれたりするので、中間距離でも使用は控えたほうが無難。

ただしヒット後は必ずダウンが奪え、なおかつダウン攻撃（踏みつけ）が入って、ダメージは期待できる。

●**関節蹴り**

貴重な下段蹴り。カウンターヒットでないとダウンは奪えない。

結構、隙も少なく地上でもそれなりに使える。空中コンボの最後の締め〝拾い技〟としても活用していこう。



かかと落としヒット後、相手は俯せに…。

●**風車式バックブリーカー**

相手を仰向けに回転させ、背中から自分の膝に叩き突ける。

このゲームの中でも屈指の攻撃力を誇るであろう、ぜひとも狙っていきたいコマンド投げ。

かかと落としと同様、決まった後、忘れずに踏みつけておこう。



地上ならカウンター狙い。空中ならコンボの締めとして使う。



これが、いわゆる隙。迎撃されないような工夫を…。

●**スタンディングアームロック**

バイマンの関節技と言えばコレ。この技を起点とし、派生していく。

関節技（投げ扱いとなるつかみ）なので、必ずモーションが表示される点に注意。すかると、手痛い反撃を受けるぞ。

また、手を伸ばす分リーチはあるが、投げ技と違って、つかむまでのタイムラグがある。中間距離で、中段技とうまく使い分けていくと、簡単には迎撃されないはずだ。

●**首極め腕卍**

アームロックは腕をとるだけだが、これはそこから首を極めにかかる派生技。

ここまで入れて初めてダメージを与えられるので、入力は絶対にミスしないように。

アームロックが決まったと思ったら入力するぐらい、超早めに先行ぎみに入れてしまってもいい。

ちなみに、首極めは本来3段ある派生関節技の2段目。ここで終わってしまってもダウンは奪えるが、やはり威力は低い。

ティナ

女子プロレスラーの技が明らかに。体に似合わずパワフルなものばかりだ。

担当：今回だけのがっちん

	技名	コマンド
打	ケンカキック	⇨⇨K
打	ジャンピングニーパット	⇨K
投	フィッシャーマンズバスター	(近い間合いで) ⇦⇨H+P+K
投	ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時・近い間合いで) ⇙H+P+K
関	逆羽固め	⇨⇘⇩⇙⇦H

ティナは豊富な投げ技と重い打撃技がウリのキャラクターである。いままでの女キャラとは違うイメージで使ってほしい。今回はインスト技を紹介していこう。

●ケンカキック

片足を思いっきり前に突き出す蹴り。攻撃の判定が出るまで時間がかかるが、最後まで出てしまえばかなり強そう。リーチもあるし、うまく使えば当たり負けはしない。ただ、使いやすい技ではないので、スカリ覚悟で相手の起き上がりにでも重ねていくか？

●ジャンピングニーパット

ヒザ攻撃と言ったほうがわかりやすいだろう。攻撃判定の発生時間もそんなに遅くはない。ティナは投げ技が得意なので、投げを警戒してくる相手にカウンターを取れれば理想的だろう。ヒットした相手は高く「浮く」ので、空中コンボへ移行できる技でもある。うまく使っていきたい。



ジャンピングニーパットは相手を浮かすことのできる技。

●フィッシャーマンズバスター

ティナの多数ある投げ技のひとつ。相手の頭を脇の下に抱え込んで、そのまま地面に叩き着ける技。この投げが最大の必殺技というわけではないのでほかの技も楽しみだ。

●ジャパニーズオーシャンボム

この投げは相手がしゃがみ状態のときのみ投げられる技。いわゆるしゃがみ投げというやつだ。しゃがんでいる相手を頭越しに両手を押さえつけ、そのまま真下に落とす。関節技のように、つかむ動作がないぶん投げ技というのは一瞬で決まる。非常に有利だ。

●逆羽固め

相手の首あたりにティナがまたがり崩す技。この技は関節技なので単発では終わらずこのあとに派生技が隠されている。



しゃがみの相手にはジャパニーズオーシャンボムだ。



逆羽固めはこの先、派生できる技なので楽しみ。

ザック

黒人らしいバネのきいた肢体をフルに活用。素早く相手の懐に跳び込んだら、足技を軸に徐々に、そして一気に体力を奪え！

担当：アディトシ

	技名	コマンド
打	ティーソーク	⇨⇨P
打	ローキック	⇙K
打	跳び膝蹴り	⇨⇨K
投	ビーストファング	(近い間合いで) ⇘⬊P+K
関	首相撲	⇨H

ザックはゲン・フーを除いて、最も遅く登場したキャラなので、インスト技と言えども、判定や硬化時間などはまだ設定されていないに等しい。よって、ここではその形態のみ、お伝えすることにしよう。

●ティーソーク

コマンドからも想像しやすい、突進肘攻撃。もちろん中段技。

結構、距離を稼ぎ、ガードされてもそれほど膨大な硬化時間はなさそうなので、割と気軽に使っていける。空中コンボに組み込んでも有効だ。



対しゃがみⓅに、絶大な威力を発揮？

●ローキック

名称からして通常攻撃ぽいが、一応コマンドを必要とする特殊下段技。

写真を見てもらえば分かると思うが、こういった攻撃は隙の小さい分、威力は低い。

また、開発陣の話によると、通常ヒットでもダウンを奪えるようにするらしく、そうなればかなり重宝しそうな技である。

●跳び膝蹴り

ティーソークの膝版といったところか。

硬化時間、出るまでの隙はそれと比べてありそうだが、その分ヒット後の特典（ダウン、ダメージなど）は大きなものとなるだろう。

ティーソークと並んで、中段の要となるはずだ。

●ビーストファング

自らの肘と膝で、相手の上半身をプレスしダメージを与える。

コマンド投げだから、失敗してもしゃがみⓅ、入力もたいして難しくはない。

このキャラは今のところ、高いダメージが期待できる関節技がないので、できるだけこういったコマンド投げのほうを、比較的多めに狙っていこう。

●首相撲

俗に言う膝地獄。どうも、この後派生する様子もないので、スカリポーズの危険を冒してまで、無理に狙う必要はないと思う。

最後に、このキャラはケリーが変更されてできたキャラだが、格闘スタイルだけで、その動きはほとんど継承されていない。



この状態で相手の動きを止めて…。



肘と膝で挟み込む。まさに野獣の牙。

リュウ・ハヤブサ

忍者龍剣伝からの参入、ポリゴン版リュウ・ハヤブサは打撃もよし、投げ技狙いでもよしのオールラウンダーだ！

担当：P鈴木

	技名	コマンド
打	昇連弾（しょうれんだん）	PPK
打	地旋刀（ちせんとう）	⇖P
投	首切り投げ	（近い間合いで）⇩⇘⇨P
投	四方投げ	（近い間合いで）⇨⇖P+K
関	脇固め	⇨H

●昇連弾

パンチ2発から中段攻撃のヒザ蹴りを出し、相手をダウンさせるコンビネーション。最初のパンチ2発からヒザが連続でつながるかはまだ未定だが、技そのものの出は早いのでカウンター狙いや返し技として重宝しそう。

その他の技なので相手を浮かせたときに、この技を追い打ちとして入れていくのもよさそうだ。

●地旋刀

体勢を低くしながら1回転し、射手の足元を狙って拳を振り下ろす技。当然、足元への打撃なので、立ちガード不可の下段技だ。少し前に進みながら攻撃するので、やや離れたところから出すと良いだろう。

また、攻撃するまでにやや時間がかかるので、連発する技ではない。相手に下段つかみをさせないための、時間差狙いで出すのが上手な使い方だ。

●首切り投げ

相手の首をつかんだ後、そのまま縦に1回転させて前方に投げ飛ばす荒技。コマンド入力に慣れないうちは操作が難しいかもしれないが、威力は高めなので使いこなせるようになりたい。

さすがに、リングアウトになるほど遠くまで放り投げる技ではないが、少しでも相手を追い詰めている状況なら、デンジャーゾーンぐらいまで投げられる。その追加ダメージまで計算にいれると、いい減り具合だ。

●四方投げ

つかんだかと思うと、一瞬のうちに相手をひっくり返す投げ技。

この技はコマンドの最初が相手方向のため、ダッシュした後しゃがみガード方向とボタンだけですぐに投げられる。いわゆる1フレーム投げなので、攻めの一環に組み入れるといいだろう。

立ちパンチや中段技をからめて相手を崩していこう。

●脇固め

関節技で、相手の腕をつかみ脇を極めて倒していく技だ。

今回紹介した投げ技2つが強力なので、それほど使うチャンスがないかもしれないが、いろいろと研究の余地あり。



パンチ2発からこのヒザが出る昇連弾。



地旋刀は押しているときなどに置いておく感じで。



四方投げ。ダッシュから投げる姿は、まさに忍者だ。

ホールドマスター 夜明け前

まだゲームも出ていないのに、既に連載3回目を迎えてしまった当コーナー。プレイ前の予習的感覚で進めてきたが、それも今回で終了。次号以降は、実践的な内容をお届けできると思うので、それまでもう少し待っていてくれ。

ゲーム中での概念

つかみ（Ⓗボタン）は、これまで説明してきたとおり、いわゆる〝当て身〟の性質を持っており、その位置も再三述べてきた。

つまり、投げ技とガードに対しては無力で、失敗するとすかりポーズが表示される。

ここまでは、今までこのコーナーを読んでくれている人にとっては常識化しているものと思う。

しかし、これまで当て身という言葉で代用してきたせいか、つかみを「成功すると攻防の1クールが終了するもの」と考えている人が多いようだ。

実際、こう頭にインプットしてしまうと、取って付けたような特異なシステムとなってしまい、つかみに終始するプレイスタイルの人がでてきかねない。

だが、つかみはそういったものではなく、ガード・攻撃と並ぶ通常攻防の一要素に過ぎないのだ。ガードより少し有効な防御法、と言い換えることもできる。

よって、それなりのハイリスクでありながらローリターン。ダウンなど奪えないし、つかんだほうは少し有利に、つかまれたほうは少し不利に、攻防が続行されるだけ。万能なものとは言い難いが、使えると便利でカッコイイ。

つかみは改まってではなく、かなり自然に対戦に組み込まれるものだ。



つかみは、次に有利に展開できる防御法と考えよう。



成功しても安定して技が入ることは少ない。しかし攻めたてる。

こんな状況とリンクしてるぞ！

現在、つかみは8割方の技をとることができ、起き上がり技もそこに含まれている。

つまり、通常ある起き改め（すかす、ガード後反撃）に加え、デッドオアアライブでは相手の起き上がりに〝つかみを置いておく〟というのは非常に有効だ。



相手の起き上がりに近寄って…。くらってもひるむだけ。



中段か下段を読んで、起き上がり蹴りをとる！

また、つかみは相手に背後を向けさせることもできるため、背後投げを決めるための起点としての役割もある。

それを見越して、このゲームでは正面からのものと比べても遜色のない、豪華で威力の高いコマンド投げ、関節技が用意されているぞ。

ただ今のところ、振り向き攻撃がメチャ強くて…。



背後投げは一見、無駄とも思えるほど派手だ。


TECMO
WINNER
PROFILE
nationality: RUSSIA. sex: male. age: 31.
birthday: 10.October. blood: B-type.
height: 182. weight: 105.
B.W.H:120.92.95. trade: an Assassin.
a school: Combat Sambo.
favorite items: Beef Stew
a hobby: Chess
collect Arms
TECMO
インターネットスタジオ
http://www.tecmo.co.jp
ホームページ開設
DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
©TECMO,LTD.1996
テクモ株式会社
販売部 〒102 東京都千代田区九段北4－1－34 大阪支店／06-339-5136
TEL03-3222-7620／FAX03-3222-7629 名古屋営業所／052-953-8695
福岡営業所／092-452-6783

巻頭攻略特集

発売間近の今こそ差をつけろ!!

◆ストリートファイター ZERO 2 (プレイステーション サターン)

怒濤の徹底攻略だ!!



▲ストリートファイターZERO 2
©CAPCOM

夢の世界へようこそ…

◆NiGHTS (サターン)

3DのファンタジックアクションRPG

◆ポポロクロイス物語 (プレイステーション)

PS期待のシミュレーションRPG超大作

◆キングスフィールドⅢ (プレイステーション)



▲NiGHTS
©SEGA ENTERPRISES,LTD.

より早く! 新作情報

鳥山明+スクウェアの最強対戦格闘

◆TOBAL No.1 (プレイステーション)

漆原マニア必見!

◆ラングリッサーⅢ (サターン)

オールドゲーマー感涙モノ!!

◆SEGA AGESアフターバーナー (サターン)

毎月第2・第4金曜日発売
ゲーメストEX Vol.18

7月12日発売 定価 480円(税込)

げーめすとむっくVol.36

スーパーリアル麻雀 PⅥ

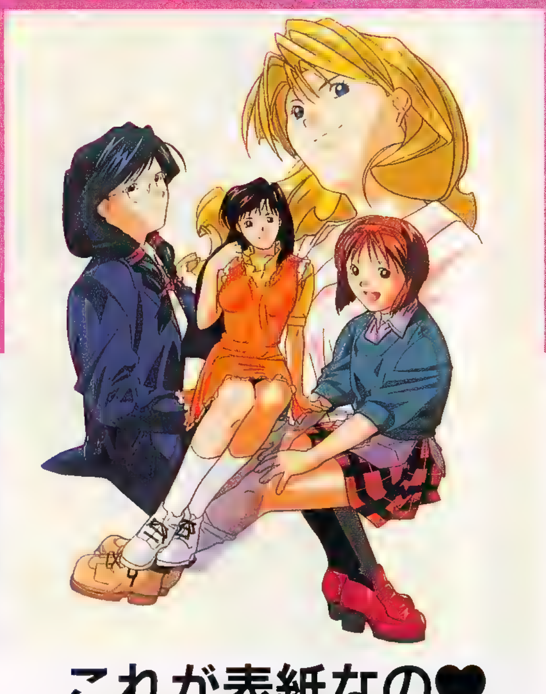
with B2POSTER

絶賛発売中

田中良先生描き下ろしの表紙&ポスターに加え、全ビジュアルシーンを掲載！設定資料はモチロン、初心者向けの麻雀プレイングマニュアル付き

定価1800円（税込み）

©1996 SETA CO.,LTD



これが表紙なの❤

PS　ガスト　発売中　6800円（税別）

遊牧民たちのお話…

メールプラーナ

©1996 GUST CO.LTD

今までにない新しい感覚のSLG。その神秘の世界をここで紹介しよう。

その幻想的な世界

物語の舞台となるのは、太古の草原。そこで繰り広げられる幻想的なストーリーこそが、このゲームの特徴となっている。

オープニングからすでに、その独特の世界が見え隠れしている。架空の書籍をモデルにし、まるで本当に原作があるような雰囲気を出しているのも、面白いところのひとつだ。

グランの草原と呼ばれるこの草原、かつてここは、草原の双鷹と呼ばれたグランとラダンによって支配されていた。しかし、この内の一方、グランは戦いで討たれ、その均衡がくずれた今、草原の支配権は誰の手にもない。

そして、外部からの勢力もこれに加わり、数多くの民族が入り交じったのが、ゲーム開始時の状況である。多種多用の人種が入り交じるこの草原で生き抜くためには、それ相応の苦労が必要なのだ。



遊牧民たちは、普段このような戦車に乗って狩りをする。



仲間の意見には、常に耳を傾けてあげよう。

新感覚SLGだ

総勢108人という登場キャラクターの多さも、魅力のうちのひとつといえるだろう。そのキャラクターひとりひとりにそれぞれ別の顔、ステータス、こまやかな設定が用意されている。ストーリーを進めるにしたがって、次々に増えていくキャラクターたち、そしてだんだんと見えてくる相関関係。魅力は深まっていくばかりだ。

●システム

特徴的なのが、そのシステムだ。どちらかというと、カードゲームシステムに近く、パーティー（このゲームではグラーマと呼ばれる）にいるキャラクターの出した意見を採用することによって、行動を決めていくことになる。最初は少し戸惑うかもしれないが、ちょっと慣れてしまえば簡単にプレイすることができるようになっている。そのシンプルさが、シミュレーションの深みの部分の楽しみやすさにそのままつながっているのだ。

マルチパットを接続することによって可能となる、最大4人までの多数プレイも、このことによって奥深いものになっているぞ。



映画感覚のオープニング。こころが洗われる思いだ。



多数人プレイは、ノルマにしばられないノーシナリオモードで。

●戦闘

戦闘に入っても、やはりキャラクターの提示した選択肢の中から行動を決めていくという点に変わりはない。さらに、これらをうまく組み合わせていくことによってできる、"リンク"というシステムによって、単純な中にもさまざまな駆け引きが生まれるようになっているのだ。

実際にキャラクター同士がぶつかり合う戦闘シーンも迫力満点。まるで格闘ゲームのワンシーンを見ているかのような錯覚さえ感じられるものだ。特に、先ほどの"リンク"によって起こる、数人のキャラクターによる攻撃から攻撃へのお手玉や、どこかで見たこともあるような必殺技の数々は一見の価値ありだ。



戦闘もなかなかマニアック。駆け引きが重要です。



武器は一切使わない。格闘っぽいね。

●キャラ育成の面白さ

もうひとつの楽しみとなるのが、キャラクターを育成することの楽しみだ。能力値だけでなく、ひとりひとりのキャラクターのこと細かな設定、そしてそれら同士の相関関係がだんだんと見えてくるということによる効果で、感情移入も容易にできるはず。このため、好きなキャラクターで固めたグラーマを作ったり、イベントなどを利用してお気に入りのキャラクターのステータスをアップさせたりといった楽しみもあるというワケだね。

何度もプレイしても、また違った味が出てくるこのゲーム。骨の髄までしゃぶりたい一品だ。（ちゃっきー）



気に入ったキャラクターにはステータスアップアイテムをあげよう。



過去に起こったイベントは、あとで見直すことができる。

PS　メディアエンターテイメント　発売中　5800円

ファンタジーシューティング！

キューイーン

©1996　Media Entertainment Inc.

掃除機に乗って、悪い魔法使いをやっつけろ！
ライトな気分で遊べるシューティングゲームだ。

童話が大好きな「ひろくん」と妹の「あいちゃん」。お母さんがおでかけで今日はお留守番。ふたりはいつものように、大好きな掃除機「あかねちゃん」でお部屋の掃除をすませてお父さんに買ってもらった「よいこの童話」を読み始めたら…。本の妖精が現れて「悪い魔法使いに本を支配されてしまったんだ」と言うのです。そして掃除機のあかねちゃんに乗って、悪い魔法使いをこらしめにいくのでした。



グリム童話が舞台のファンタジックな世界なのだ。

そーじきで吸い込んじゃえ！

『キューイーン』の最大の特徴は、なんといっても〝敵を掃除機で吸い込んじゃう〟ってことなのだ。さすがに大きな敵は吸い込むことはできないけれど、普通の敵ならどんどん吸い込んでいくぞ。そしてこの吸引は敵弾にも有効なので、バリアの代わりにもなってくれるのだ。

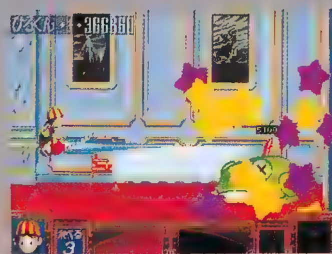
ある一定以上掃除機に吸い込んだら、下のゲージが一杯になる。この状態になったら〝クリア砲〟といって、今まで吸い込んだ敵を一気に吐き出す攻撃をすることができるのだ。

だけど攻撃を受けてしまうと掃除機が壊れてしまい、修復アイテムを取るまでは敵を吸い込むことができない。でもすぐに救急箱が飛んできてくれるので、復活は安心してできるぞ。

さらに掃除機で吸い込むと、通常の攻撃で敵を倒すよりも倍以上の得点ボーナスをもらえるぞ。でも欲張って深追いすると、逆にやられてしまうのでほどほどにね。



それ吸い込め吸い込め。これは結構楽しいぞ。



いろいろな童話のキャラクターたちを助けてあげよう。

アイテムは好みで使おう

バルカン：3WAYの広範囲攻撃でフォローしやすい。でも攻撃力は最低なので、ボス戦では苦労するかな？

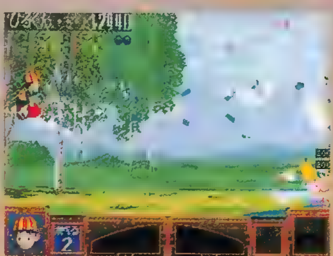
レーザー：敵を貫通する強力な攻撃だ。一直線上にいる弱い敵ならまとめてやっつけることができるぞ。でも連射ができないので、四方から迫られるのは弱いみたい。

ホーミング：敵に向かって飛んでいく便利なショット。ふたりでプレイするときは片方はこれを装備しよう。たまに言うことをきかなくなるので注意しよう。

ラピッド：ふつうの弾が早く連射できるようになるのが、なかなか強力だぞ。



3WAYは派手なんだけどダメージは低めだったりする。



ホーミングはなかなか使えるのだ。



必殺！クリア砲の威力を見てくれ。ボスもイチコロだ

みんなでやると楽しいよ

なんだか見た目はライトだし、舞台がグリム童話ってことでちょっとぬるいんじゃないかって思ってるキミ。『キューイーン』をなめちゃいけないよ。初めのうちは簡単かもしれないけど、後半になったらそんなこといっている余裕はなくなるぞ。

そこでオススメしたいのが、ふたり協力プレイなのだ。ふたり協力プレイでは必ず障害となっていた〝アイテムの奪い合い〟は、このゲームではほとんど起こらないので、仲良くプレイできるのだ。

そしてこのゲームは、親子でプレイするのが一番いいと思うぞ。

ちょうど雰囲気もライトだし、お父さんやお母さんも無理なく遊べるんじゃないかな？『キューイーン』で、みんなでわいわい遊んじゃおう。（P）



ふたりでがんばってクリアしよう。それが一番の楽しみ方だぞ。

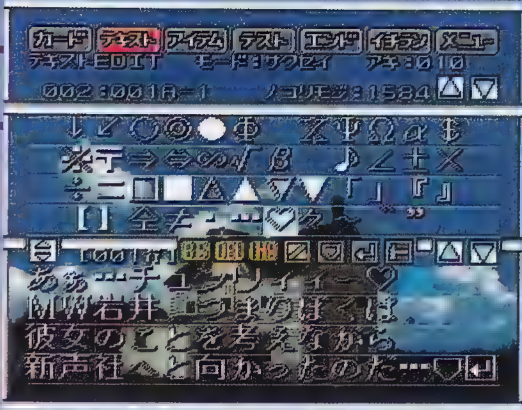
コンスポ

SFC　アスキー　発売中　価格11200円

オリジナルシナリオ作ろうよ
サウンドノベルツクール

©ASCII Corp./SUCCESS

自分だけのとっておきのシナリオを作って、
周りのみんなを感動させちゃおう!!

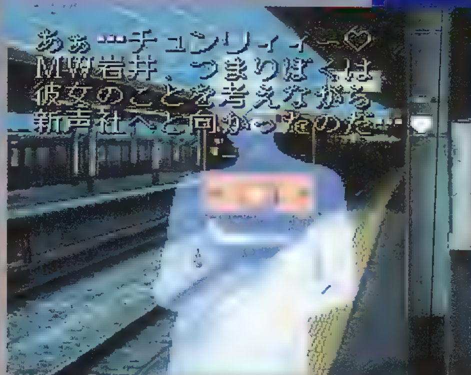


画面に表示された文字から選択して、文章（テキスト）を組み立てていく。

ステキストーリーを作りましょう!

　RPGやシューティングに代表されるように、最近はゲーム制作ツールがハヤリの様子。そんな訳で、ついにというかやはりというか、サウンドノベルを自作できるツールがアスキーより発売されちゃいました。その名も『サウンドノベルツクール』です。分かりやすいですね。

●どんな感じで作るの?
　買っていきなり『かまいたちの夜』クラスのゲームを作ろうったって、それはムリ。
　まずは、付属のサンプルシナリオがどんな感じで作られているのかをチェックして、少しずついじってみよう!!
　慣れたら、いよいよ制作開始!! ストーリーを考えて、文章（テキスト）を入力したり、演出結果（イベント）を考えながら、自分だけの仕掛けを作ってみてちょーだい!!

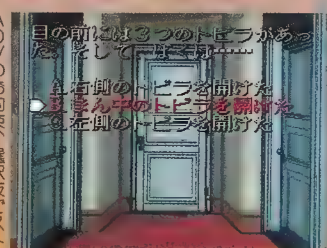


先ほど書いた文章に、背景と人物シルエット、画面効果を合成させる。

●こんな機能ありますぜ!
　プレイヤーはあらかじめ用意された素材（背景や人物シルエット、効果音など）から好きなものを選択して、自分だけのシナリオを作っていく。
　派手な展開にしたければ、文章のバックに雨や雪を降らせたり、赤い血を飛び散らせてみよう。市販ソフト並みの凝った演出もできちゃうわけだ。
　他にも『音楽ツクール　かなでーる』や、サテラビューにも対応していて嬉しいな。

サンプルシナリオも楽しめます!

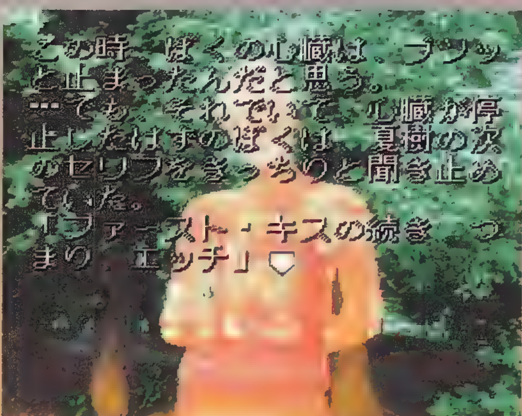
　「どーせサンプルでしょ?」と思っている人、…甘いです。かなり本格的です。ドキドキの展開もあります。ちょっとHな話…かもしれません!?
　タイトルは「夏の樹に棲む妖精」。『FF』シリーズの1〜3作目までのシナリオを手がけた寺田憲史が原作のストーリーです。前編、後編に分けられていて、これをプレイするだけでも結構楽しめちゃいます。マジで。
　ストーリー、選択肢、グラフィック、演出、そしてサウンドや効果音。どこを見ても市販レベルと同じです。『サウンドノベルツクール』といえども、ここまでの内容のものができる」という、良い見本になってます。セーブ機能もあって便利だしね。



ADVのお約束、選択肢でストーリーが変化する仕掛けだ。

●ストーリーはこんな感じ?
　主人公が8歳の時の夏休み、叔父さんの家で妖精と出会った。妖精の名は〝夏の樹〟と書いて〝なつき〟。不思議な魅力を持った少女だった。彼女との楽しい日々もつかの間、父親の都合で夏樹に別れを告げられずに、家に帰ることになってしまった。それから10年たったある日、主人公あてに1通の電子メールが届く。差し出し人は夏樹。そしてふたりは思い出の場所で再会する約束をしたが…。
　前、後編に分けられた物語は感動確実だぞ。（さかがー）

ドキドキの展開♡



ええーっ! この展開はピンクのシナリオか（笑）。

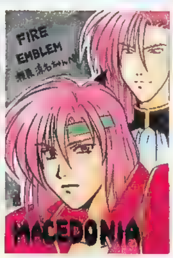
飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

今回は難度高め。誰もがキャラの名前まではわかると思うけど、タイトルまではどうかな!?（笑）
　4月30日号の答えは、'92年ヒロより発売の作品です。「ロックマン」シリーズでした。突然、休載することもあるけれど、お便りは年中無休で受付中!ヨロシクね。



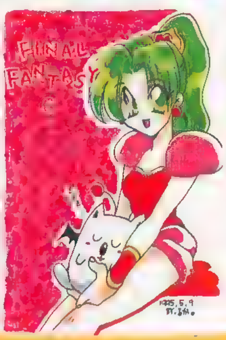
（東京都PN.ウラン235さん）銀のマークは必ずなくすっていう法則があると思いません!?



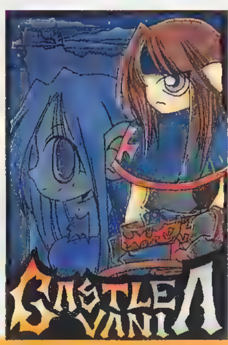
（東京都PN黎明夢寐さん）新作ではこの人たちは当然…いませんね（泣）。



（福岡県PN南乃水瓶さん）小特集希望があればイラスト込みでドシドシ送ってね。



（群馬県PN柏木るかさん）素朴な疑問。VIIが出たら本体を買う人ってどれくらいいるんだろう?



（埼玉県　前島聖美さん＋桜井伸也君）ドラキュラのシモン&エリザベートの合作という珍しい作品。

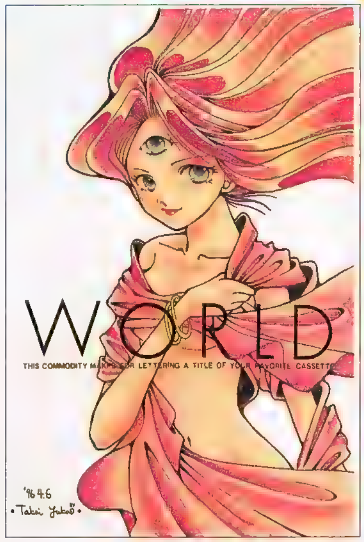
採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



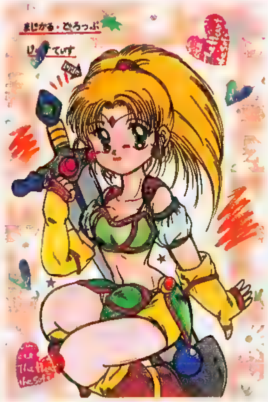
ゲーメストアイランド姉さん、ピンチです

マジドロ大会でゴーゴーゴー

全国大会やらで盛り上がってるマジドロ2だが、やっぱりフール同士の対戦は盛り上がるよなあ。にょーにょーにょーえぇ感じ。



⬆（大阪府　竹井床…h淀屋橋さん）
☆ミスティックアイズ──世界の中心で。



➡（長野県　高想ゆきなさん）☆デビルと入れ替わりで入ってきた彼女。私がルールブックよ状態。



➡（埼玉県　プーさん）☆うにうにランキングの画面は異様にかわいーんですけど。



➡（福岡県　武術師デビルさん）
☆何となくウマが合いそうではあ～る。



➡（神奈川県　香彩あられさん）
☆なんか妙に人気のワールド。どうかしら♡

発刊決定!!アイランド増刊

幻の奇書として、その名を歴史に留める、『アイランド黙示録』から早４年、ついにその血脈を受け継ぐ第二の啓示が混沌の世紀末にもたらされる！その名も『アイランド増刊（仮）』！！！！！！何とも締まらない仮タイトルであるが、ただ今急ピッチでタイトルから内容から夏休みの計画まで鋭意構想中。



とりあえず７月下旬発売目指してキバっとるんでお年玉の残りで買ってくれたらうれしいみたいな──。



君はザンギユラのウラジを知っているか



春麗イラストは徳島のけものさん、夕子さんは静岡の睦月新吾君、さくらは村田真吾君の作品。

今世紀最後の悪夢

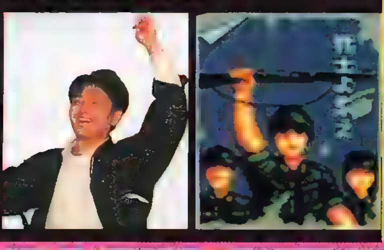


…小銭を探すふりをしてでろのうたを覚え…

（東京都　梅田巻）



唐突だが内容を解説させて頂く！過去のアイランド傑作選はともかく本誌、各種増刊の復活大会から、伝説の本誌連載記事復刻、果てはゲーメスト誌上を騒がせた珍事までありとあらゆるごった煮カオス状態でお届け。実はまだ各種投稿受付中であったりする。締め切りは８月末。よろぴく。

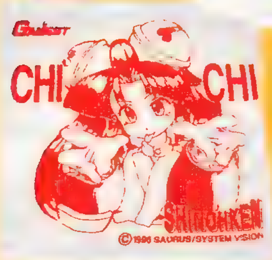


GAMEST
DOKUSHA-SAHBISU-BU
読者サービス部

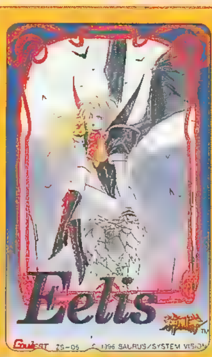


神凰拳 テレカ&プレスタオル





神凰拳プレスタオルセット
価格1200円　送料：E
通販番号：ZS-01



イーリステレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ZS-05



弁財天テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ZS-04



シーナテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ZS-03



チチ&ネネテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ZS-02

ゲ屋アイドル メルティ 10th記念バインダー他



メルティテレカケース
価格1000円　送料：B
通販番号：G-24



メルティテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：G-23



メルティプレスタオル
価格450円　送料：C
通販番号：G-20



メルティマクカップ
価格800円　送料：G
通販番号：G-22



ゲーメストバインダー
価格1200円　送料：F
通販番号：B-3



メルティキーホルター
価格350円　送料：B
通販番号：G-19



10th記念メルティバインダー
価格1200円　送料：F
通販番号：B-4

サイキックフォース テレカ



ウェンディテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：TA-04

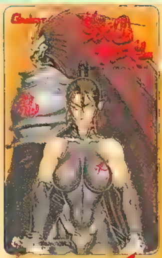


ソニアテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：TA-03

GAMEST通信販売読者サービス部



戦国ブレード
テレカ



戦国ブレードテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：PK-03

PⅥ
テレカ



タマミテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：ST-32



ゆかりテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：ST-33



真理テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：ST-34



クリステレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：ST-35

ZERO
いろいろ



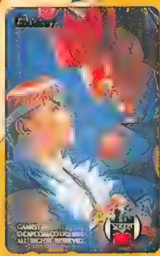
ストゼロ下敷き
価格300円 送料：D
通販番号：C-102



ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料：E
通販番号：C-120



豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料：E
通販番号：C-71



ZERO2 ADテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-118



さくらテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-119



ZERO2ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-25

VIDEO
バーチャロン他



電脳戦機バーチャロン ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC-4726



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-21



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-20



ストリートファイターZERO
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-19



リアルバウト餓狼伝説
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-24



マーブルスーパーヒーローズ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-23



鉄拳2
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-22



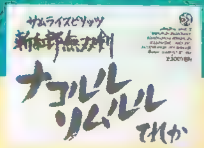
ファイティングバイパーズ ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC-4724



バーチャファイターキッズ ビデオ
価格4800円 送料：H
通販番号：COVC-4725

※バーチャロン、VFキッズ、F・バイパーズのパッケージデザインは実物とは異なります。

GAMEST通信販売読者サービス部



ナコ&リムテレカ
価格2300円 送料：A
通販番号：SS-152

ナコリム

2枚組テレカセット



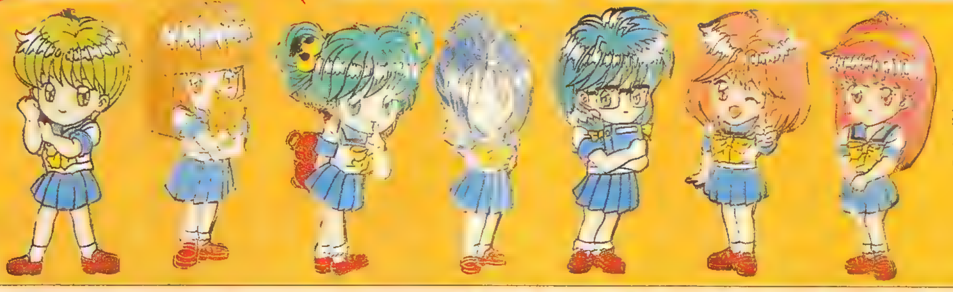


ときメモ

キャスト・ピンズ



商品名	価格	送料	通販番号
藤崎詩織　キャストキット	4,944円	E	KAI-01
虹野沙希　キャストキット	4,944円	E	KAI-02
片桐彩子　キャストキット	4,944円	E	KAI-03
如月未緒　キャストキット	4,944円	E	KAI-04
朝日奈夕子　キャストキット	4,944円	E	KAI-05
美樹原愛　キャストキット	4,944円	E	KAI-06
紐緒結奈　キャストキット	4,944円	E	KAI-07
清川望　キャストキット	4,944円	E	KAI-10
早乙女優美　キャストキット	4,944円	E	KAI-11
古武ゆかり　キャストキット	4,944円	E	KAI-12
館林美晴　キャストキット	4,944円	E	KAI-13
鏡魅羅　キャストキット	4,944円	E	KAI-14
藤崎詩織　フィギア　ソフビ	8,034円	E	KAI-15
詩織　[パーティードレス]	4,944円	E	KAI-16
沙希　[エプロン]	4,944円	E	KAI-17



300名限定

ときめきメモリアル ピンズ全員セット

価格7910円　送料：E

通販番号：KAI-18

※大人気商品のため発送が遅れることがございますがご了承下さい。

他／虹野沙希
鏡魅羅
如月未緒
紐緒結奈
館林美晴
？

以上13点のピンズがセットになります。

※※ときメモピンズ申し込みの際には事前にTelにて在庫をご確認下さい。受付時間13：00〜17：00

今月のむーちゃん＆ゲー太郎

引っ越しをした。昼間、荷物の積みおろしも終わろうかという頃合いに、エレベーターが開いた。

中からは若い男二人組が、意識不明らしいパンツ一丁の男を抱えて現れた…。

その男たちは抱えてる男の衣類と靴を、エレベーターの脇に置いて同じフロアの奥へと消えていった。

奇妙な空間、魔都新宿。

何が起こるかわからない街。

俺はこんな街に棲むのか…。



（京都市　村田真吾さん）

うむ、コブラを連載していたころの寺沢武一は良い。最近のCGは嫌だがね。



（静岡県　覆面太郎さん）

実は神田近辺の金券屋には、読サビの完売テレカが割と売られてたりするのだ。捜してみたら？



（東京都　さるぼぼさん）

ゲー太郎のリュック、欲しいなあ。でも売れないだろうなあ…。仕事は表紙のワンポイントや告知物のイラスト、AD、グッズ等々けっこういろいろやってたんだけどな。



（千葉県　さんさんさん）

他社にいっても仕事なんてないだろうに(苦笑)。逃げるより現状を打破することを考えなって、チミたちよ。

このコーナーでは、いろいろなお葉書も募集しておりまするぅ。毒錆に対する要望、苦情、むーちゃんハガキ、はたまた恋の悩みまで何でもござれ。何でもいいからハガキ送って〜。待ってまーす。

お知らせ 実は先号からゲレンジャーテレカが毒錆工作員、———Gの手によりリニューアルしていたのに気付いた人はおったかな？（読サビはスミからスミまで見逃せないゾ！）またまたイカしたデザインになったのでグッズを買いあさって申し込んでおくれ／

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 / 4個以上……400円
B	2個まで……100円 / 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 / 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ〜ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着……500円(E)
極バロレポパ2冊……400円(C)

以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

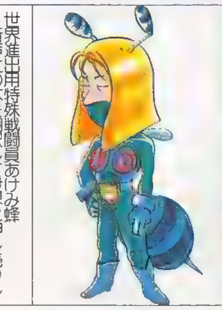
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点	②ゲレンジャーテレカ：20点	③吉崎観音テレカ：20点	④システム手帳：30点	5ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



世界進出用特殊戦闘員あけみ蜂
新声社の本を翻訳して世界に押し売りしている凶悪な戦闘員。ショタコンとの噂も…。

ぴんずーぅ！今回初登場のときメモグッズのピンズであるが、これがまたメチャクチャよい出来ばえであるッ。それにおまけでもう1コ?ピンズがついてくるお買得セット。ゲットせねば。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150－4－98420

加入者名 株式会社 新声社 EXPO

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

料金 / 特殊取扱

通信欄

商品名 / 数

GAMEST EXPO 専用チケット

枚

払込人住所氏名 郵便番号 住所・氏名はフリガナをふってください

電話番号

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読み下さい。（郵政省）（私製承認東第1337号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150－4－98420（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社 新声社 EXPO

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

GAMEST EXPO
7/27・28 チケット引換券

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150－4－98420

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

料金 / 特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数

送料 円

払込人住所氏名（郵便番号 ）住所・氏名はフリガナをふってください

電話番号 －

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150－4－98420（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱



7月上半期のイベントスケジュール

月間イベント	各店お楽しみ!	問い合わせてね
6日(土)	東京	ニンジャマスターズ大会
	大阪	リクエストゲーム大会
	名古屋	ストⅡX大会
	札幌	ストZERO2大会
7日(日)	東京	スーパーパズルファイターⅡX大会
	大阪	闘姫伝承大会
	名古屋	サイキックフォース大会
	札幌	ストZERO2大会
13日(土)	東京	ときメモ対戦ぱずるだま大会
	大阪	神凰拳大会
	名古屋	ストZERO2大会
	札幌	キャサ夫とVF2大会
14日(日)	東京	ときメモ対戦ぱずるだま大会
	大阪	マジカルドロップ2大会
	名古屋	ときメモ対戦ぱずるだま大会
	札幌	キャサ夫とブロンクス大会



1996。5/25名古屋店ではときメモぱずるだまの大会がおごそかに行われた。キャラ差は愛情でカバーするとしてもパズルには運も必要。右から優勝の石田クン、2位の左海クン。人生もやれよ(笑)。

ゲ屋瓦板

1996.7.30
瓦板第83号

見ろ!札幌は燃えている!

準備はいいかい、兄弟?ときめきゲージはたまっているか

はい、みんなのメルティです。え?何か元気ないって?いやまあ、なーんかいつもワンパターンかなーって、ちょっと倦怠期の恋人を演じてみました。何!誰よ、いま上手って言ったのォ! とりあえずインフォメ行くけど、今度ゲームで勝負よ!

すごいよ!!コナミさん 夢の景品にときめけッ!

7月ももう半ばになると、町の人口の7割がメモラーになるころ。なんとその時期に校庭の木が離床して大気圏突破してしまうほどの超ナイスなプライズが出るんだって!

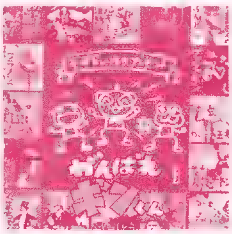
6下 ときめき電卓
7中 ときめきトランプ
7中 ときめきうちわ
7下 ときめきTシャツ
7下 ときめきキーホルダー
9中 ときめきピンズ

なんと、電卓以外は全キャラ分ちゃんとあるよ!古式さんのTシャツでトランプしながらうちわ、なんてのもOKよ。店内をこまめにのぞいてよねっ!

10年に一度!ゲーメストEXPOは既に伝説だ!

もう知っていると思うけど7月27日と28日に東京で行われるゲーメストEXPO。この入場チケットをゲ屋東京店でも販売しちゃいます。前売り金額だから大人も小人も800円ポッキリ!今スグ入手したいって人はプレイガイド(笑)ゲ屋だね!重ねて言うケド、東京店のみだから注意してくださいねっ!

ゲ屋推薦



がんばれギンくん
PCCB-202 ¥1500(税込み)
今はもうDEAD OR ALIVEなんて硬派格ゲーが話題だけど、ちょっと前、ゲーセンを席巻した"謎"のゲームが同じくテクモから発売されていた。まずねらっても描けない驚異の線画キャラクターたち。亜空間的ネームセンス。そしてぶっとんだ音楽…。そもそも、ギンくんって何だ!?とつっこまざるを得ない。まずゲームをやれ。ない?バカモノ、探せ!

新商品ラインナップ

CD
7月3日 ドラマ・ストZERO2外伝(仮)
▶ビクター ¥2800 ★
7月5日 ときめきメモリアル ピアノコレクション
▶キング ¥3000 ★★★
ミティパワープロ2
▶キング ¥3800 ★★
7月10日 NiGHTS サウンドトラック
▶ポリグラム ¥2800
7月10日 ヴァンパイアハンター②
▶新声社 ¥850 ★★

VIDEO・CD
7月5日 新世紀エヴァンゲリオン⑥
▶キング Ⓥ¥5300 ★
Ⓛ¥5800 ★

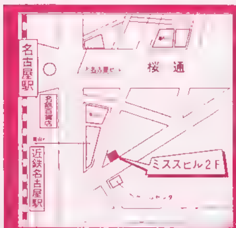
コミック
7月10日 ストZERO2 4コマ決定版
▶新声社 ¥580 ★★★★
鉄拳2①
▶新声社 ¥850 ★★★

ムック
7月5日 サイキックフォース
▶新声社 未定 ★★★★★★
7月19日 SNKイラストレーションズ
▶新声社 未定 ★★★★

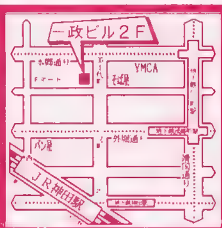
コンシューマー
7月5日 NiGHTS
▶セガ 特価(SS版)
7月12日 ラングリッサーⅢ
▶メサイヤ 特価 (SS版)
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
▶SNK (PS) 特価
7月19日 ときめきメモリアル (SS版)
▶コナミ スペシャル版 特価
デラックス版 特価
7月26日 バーチャファイターキッズ
▶セガ 特価(SS版)

各イベントの開始時間は2時頃です。イベント変更の際はご了承下さい。

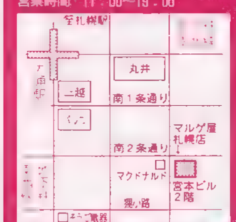
ゲ屋7月の定休日8日



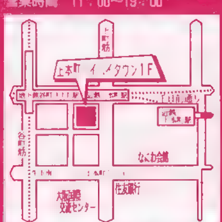
〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
営業時間 11:00〜19:00



〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
営業時間 11:00〜19:00



〒060 札幌市中央区南二条西1-
営業時間 11:00〜19:00



〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
営業時間 11:00〜19:00

7/15号 ゲームイベント 優先券

ゲ屋からのお知らせ

皆様いつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、左のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店に問い合わせください。

キャサ夫襲来(札幌) 一九九六年七月十三、十四日

日本最北のゲ屋として鋭意がんばっている札幌店。まだイベント経験値の少ない札幌店に、なんと2日連続でポリゴン格闘の神様、キャサ夫がやってくるぞ!13日はVF2、14日はラストブロンクスで君もキャサ夫と対戦だ。50人組み手やQ&Aなども予定しています。詳しくは店頭の告知を見てくれ。みんな、北海の英雄キャサ夫にあいに友達を誘ってきてくれな!

みちのくリスペクトシリーズ

レゲーの魂

今回は渕健が語る。



タイトル。わりとクライミー。

WOW! バイオレンスが俺を呼ぶ!

チス。田渕健康でぇっす♥（滅）突然で悪いが今日は小生の思ひ出のレゲーをばつらつらと語らせて戴く。

お題は…そうさな…あのゲームがよかろう。最近の世の中はテロだの強盗だのと夢のない殺伐とした空気が蔓延しておる。ならばせめてゲームの中ぐらい、ドリーミングでファンタスティックな世界を楽しんでもらいたいな。そこで、今日ボキがみんなに紹介するドキンチョファンタジーアクションゲームはコレ♥『クライムファイターズ』！（コナミ／1989）

振り返ればハーレムど真ん中

説明しよう。クラファイとはコナミが生んだ名作横スクロール格闘アクションである。1〜4人同時プレイが可能。1レバー2ボタンの親切操作で暴力の限りが尽くせるオツなゲームだ。

まずはストーリー紹介ッ！

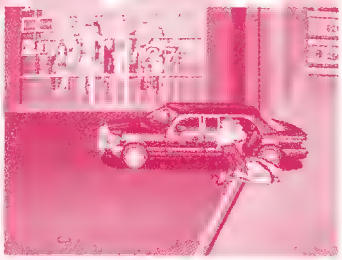
街中の美女たちが何者かにさらわれた！取り返せ！』完



こやつが元凶ナリ。これ以上ねぇってぐらいの悪人ヅラ。

主人公はステゴロ上等な街の一青年。1Pから4Pまで色違いなだけで顔が一緒。ということは四つ子ってワケだ（違います）。

NYと思しき街をズンズン進んでいき、のっぴきならねぇ街のならず者どもを蹴散らしつつ、事件の黒幕をしばき倒すのが我らの使命だ。



いきなりだが蹴り倒されてるラスボス。

まぁゲーム概要をこうして書くと、とりわけこのコーナーでクローズアップするよーなゲームとは思えんだろう。

しかし！このゲームの恐ろしい所は、背景ビジュアル、音楽、キャラのデザインセンスが混然一体となって織り成すアナーキズム大爆発の世界観にあった！

おそらくは開発者もノリノリで描いたであろうエキセントリックなステージ背景！どう見ても壊れちゃってる愉快で暴力台風なボスキャラたち！メロディラインとオーケストラヒットだけで構成されているかのような錯覚を起こす（笑）熱いVGM！どんな猛者でもシャッポを脱ぐグッレイト！（©ケ○ッグ）なインパクトを持って、このゲームは世に生まれ出たのである。まさに合言葉はパンクノットデッド。

半端バーチャルの恐怖

このゲームの特徴の一つとして、手に武器を携えて相手と戦えるというシステムがある。鉄パイプからナイフからハヂキまで種類は豊富。エモノは落ちているものを拾ったり、相手から奪ったりと、割とワイルドかつスタンダードな入手法にてゲットできる。

で、このゲームの攻撃法なんだが、実にリアルで親近感を覚える攻撃ばかりである。殴る・蹴るはともかく、スパイクバットで殴り！の、倒れている相手に蹴りでゲシゲシと追い打ち（当時は斬新）など、我々でもその気になれば繰り出せるようなアクションばかりである。決して手から変な光線出したり怪しげな武術は使わないのだ。



殺んなきゃ殺られる!! CITYの掟は非情だ。

んで、この簡易バーチャル感が何の効果をもたらしているかと言うと…『その攻撃がもたらすダメージが、わりと容易に想像できちゃう』ってトコなのだ！ギャッ！

例えばスパイクバットの一撃でのけぞるワタシ、チェーンソーに追いかけられるワタシ、そしてクリティカルヒットの**金的**で悶絶するワタシ、どれも生々しくてイヤーンな感じ。

やられグラフィックも敵味方問わずひじょ〜に痛そげな感じで、特に鉄パイプの一撃なんかはポイント高かった。

今思うと、やっぱりビジュアル面で一番強烈だったのは敵キャラクターだったと思うワケで。モヒカンパンクスが標準ラインという恐るべき基準で構成される敵軍団。チェーンソー男から女王様からフレディもどきから果てはゲイまでてんこ盛り。



女王様も!!

敵キャラ以外にも背景の看板やローラー車にツブされたり、おもむろに走りくるハー

あ〜れ〜







レーに撥ねられたりと踏まれたり蹴られたりの主人公。一瞬でも気ィ抜くとタマ取られるでワレェってな感じでしょうか。まさに地獄の一丁目。

先ほどからビジュアル的なインパクトばっかし語ってますが、もちろんゲーム性だってしっかりしとる。道中はともかく、ボスとの対戦などはきっちりとパターンを作らなければあっと言う間に大霊界送り。

特に軍用犬とフレディはライバルであったと、当時のクライムファイターたちは遠い目をして語った。



チェーンソーも!!

まとめ

アーケードでヒットしたコナミ作品の大抵は家庭用に移植されるのが常だが、ついにこのゲームはコンシューマーに移植されることなく、アーケードの名作として我々の記憶にその名をとどめるだけとなった。当時の情勢では一般家庭で遊ぶにはちとアバンギャルドすぎたのかのう。

シメの言葉としては月並みたが、この『クライムファイターズ』、遊んだことのない方はぜひ一度プレイしてみることをお薦めする。同時プレイは我を忘れる熱さだ。

あとクライムファイターズとわりと同系列ノリとして、コナミの乱暴バスケ『パンクショット』もオススメ。

こーして回顧してみると、やっぱりこの辺のゲームが私の人格形成に大きく関わっていることが判明。フッ、でも後悔はしてねぇ。俺の青春はクライムファイターズと共に、だぜ!…ピッ!(親指立てる)

…今ちょっと後悔したかも。



そしてゲイも!!うぁー。

(1K=1000円です)

タイトル	価格
リーサルエンフォーサーズ	30K
〃 新品ガン1丁	23K
(あ)アイスクライマー	10K
アルゴスの戦士	25K
R-TYPE	15K
R-TYPE LEO	18K
R-TYPE II	15K
アレスの翼	30K
アクロバットミッション	10K
飛鳥&飛鳥	10K
アップンダウン	54K
アルカノイド(P付)	20K
アルペンスキー	45K
アッポー	20K
アテナ	35K
怒	25K
イメージファイト	15K
EDF	12K
イーアルカンフー	12K
いっき	20K
ウイングウォー	45K
ウォーリーブレード	20K
ウルトラマン	10K
エアデュエル	15K
Xマルチプライ	15K
F/A	18K
FIIマザーボード大	10K
エレベーターアクション	32K
エクセリオン	8K
エキサイティングサッカー	5K
エイリアンストーム	20K
エイリアンシンドローム	42K
SDガンダム	8K
NBA JAM	20K
F1グランプリ	8K
エグゼドエグゼス	35K
ASO	20K
エキサイティングアワー	10K
エリア88	48K
オメガファイター	12K
(か)影の伝説	25K
餓流禍	23K
カダッシュ	10K
空手道	25K
火激	5K
カプコンワールド2	20K
カルテット	25K
ガズラー	38K
カンガルー	45K
ガンフロンティア	58K
キース&ルーシー	15K
ギャラガ	20K
ギャラクシアン	30K
ギャラクシーウォーズ	80K
究極タイガー	12K
ギャプラス	28K
ギャラガ'88	48K
ギャルズパニック	15K
奇々怪界	10K
キックスタート	50K
ギャリバン	18K
キャンバスクロッキー	48K
Qバート	48K
機動戦士ガンダム	10K
クラッシュローラー	30K
グラディウス	38K
グラディウスII	45K
クレイジークライマー	65K
クレイジーコング	25K
グレートソードマン	15K
クラッチヒッター	15K
クォース	10K
ゲーム天国(ロム)	22K
コラムス	5K
コラムスII	5K
コットン	20K
コンバットライブス	8K
魂斗羅	18K
豪血寺一族	15K
ゴルフィンググレイツII(P付)	55K
(さ)サイバトラー	15K
サターンオブサターン	65K
サンドスコーピオン	20K
ザインドスリーナ	25K
西遊降魔録	15K
サーカスチャーリー	18K
ザクソン	30K
ザ・ディープ	20K
沙羅曼蛇	30K
ザ・運動会	25K
サスケVSコマンダー	50K
忍	25K
シーファイターポセイドン	50K
ジッピーレース	10K
シティコネクション	35K
ジャイラス	42K
G-ロック	45K
上海	15K
ジェネシス	25K
ジャンピングクロス	33K
シュートアウト	25K
新入社員とおる君	15K
スーパー上海	28K
スーパーゼビウス	50K
スーパーヘリ	40K
スーパーリアル麻雀PII	10K
スーパーリアル麻雀PIII	18K
スーパーリアル麻雀PIV	20K
スーパーリアル麻雀PV	25K
スクランブル	40K
スターフォース	25K
ストライカーズ1945	60K
スパルタンX	20K
スプラッターハウス	30K
スペースインベーダー(タイトーオリジナル)	80K
スラップファイト	12K
スティンガー	28K
スイマー	48K
スーパーバスケットボール	10K
スカイソルジャー	18K
スカイキッド	45K
スパイダーマン(ロム)	15K
ストリートファイター	20K
セガS-32マザーボード	10K
ゼビウス	25K
戦場の狼	25K
戦国エース	22K
ソニックウイングス	10K
ソンソン	15K
(た)タイガーヘリ	16K
大旋風	23K
ダークシールII	15K
ダークエッジ	22K
タントアール	15K
達人	10K
達人王	18K
ダッシュ野郎	28K
ダイノレックス	20K
脱獄	10K
ダークミスト	25K
タンク	25K
ダイナミックスキー	25K
タンクバスターズ	28K
ダブルドラゴン	10K
ダライアス	38K
ダライアス外伝(ロム)	25K
戦え!ビッグファイター	30K
大列車強盗	22K
闘いの挽歌	30K
チャイニーズヒーロー	20K
ディグダグ	25K
鉄拳2 Ver.B	170K
出たな!!ツインビー	15K
デスブレイド	22K
テトリス(JAMMA)	10K
天地を喰らう	30K
天地を喰らうII	23K
テラクレスタ	10K
10ヤードファイト	10K
ティンクルピット	20K
DDクルー	18K
テディボーイブルース	35K
D-DAY	30K
怒号層圏	25K
ドラゴンセイバー(ロム)	25K
ドラゴンブリード	25K
ドラゴンボールZ(セガ)	15K
ドンキーコング3	32K
ドンキーコング	60K
ドンキーコングJr.	30K
トライゴン	25K
ドルアーガの塔	80K
ドラゴンバスター	45K
ドッヂボール	5K
(な)ナイツオブザラウンド	18K
ナイトストライカー	50K
ナックルヘッズ	20K
ナムコシステムI	15K
ナムコシステムII	15K
忍者龍剣伝	24K
ニューマンアスレチック	20K
ニューラリーX	85K
忍者くん魔城の冒険	18K
忍者くん阿修羅の章	25K
ニュージーランドストーリー	28K
ニュージグザグ	25K
熱血硬派くにお君	10K
ネビュラスレイ	28K
ネオジオMV-1	20K
ネオジオMV-4	30K
ネオジオMV-6	35K
(は)ハードダンク	20K
バーニングフォース(ロム)	20K
バーチャファイター一式	70K
バスター	30K
パックマン	25K
バックランド	65K
バトルフィールド	15K
バブルボブル	35K
バラデューク	45K
バンクパニック	20K
バトルクロード	28K
パドルマニア	12K
パニックインスタジアム	10K
パンクショット	18K
バニッシャー	45K
パラメデス	5K
パイプドリーム	5K
パロディウスだ!	16K
バトルクルーザーM12	25K
パフォーマン	42K
パック&パル	48K
ハイパーオリンピック'84	28K
パイオニアバルーン	55K
ハイパーデュエル	18K
飛龍の拳	35K
B-ウイング	35K
ビーチバレーボール	15K
ピットファイター	22K
ピットフォールII	35K
飛翔鮫	10K
ファイターズヒストリー	8K
ファイナルファイト	20K
ファンタジーゾーン	25K
ぷよぷよ	10K
ぷよぷよ通	20K
フリッキー	25K
ブレイザー(ロム)	20K
プレミアサッカー	10K
ブラックアタック	10K
プロレス	10K
富士山バスター	20K
フィグゼイド	22K
フック	32K
プリンセスリーグ	15K
フラワー	24K
ファイナライザー	15K
ブーヤン	30K
ぶたさん	48K
ヘクシオン	15K
ペンギンクンウォーズ	20K
ヘビーユニット	5K
ペンゴ	20K
ポトポト	10K
ホールランド	25K
ボナンザブラザーズ	15K
ボンバーマン	10K
ボンジャック	22K
(ま)魔境戦士	35K
マグマックス	10K
魔界村	25K
マリオブラザーズ	30K
マッスルボマー	20K
マーカム	15K
マッピー	45K
マーベルランド(ロム)	20K
麻雀セーラーウォーズ	18K
麻雀クエスト	18K
魔獣の王国	80K
Mr. Do!	20K
Mr. Do! VSユニコーン	25K
Mr. Do's ワイルドライド	25K
ミッドナイトレジスタンス	25K
未来忍者(ロム)	25K
ミステリアスストーン	20K
ムーンクレスタ	65K
迷宮島	10K
メガゾーン	35K
メタルブラック	58K
モータルコンバット	35K
モンスターランド	22K
(や)U.S.ネイビー	20K
(ら)雷電	22K
雷電II	48K
ラスタンサーガ	25K
リターンオブザインベーダーズ	25K
陸・海・空最前線	30K
リブルラブル	58K
リングファイター	8K
リングレイジ	20K
リバレーション	25K
リバーパトロール	65K
ルナレスキュー(カラー)	80K
レッスルフェスト	8K
レインボーアイランド	28K
レイフォース	48K
霊界導士	15K
レジオン	25K
ローリングサンダー	65K
ロボレス2001	20K
ロードランナー	25K
ロードランナーII	30K
ロードランナーIII	30K
ロードランナーIV	25K
ロッドランド	25K
(わ)ワンダーボーイ	25K
ワールドウォー	35K
ワールドラリー	28K

その他、10,000枚の在庫があります。お気軽にお問い合わせください。

ループレバー、アナログジョイスティックレバー販売しています。お問い合わせください。

狙った基板は逃さない!

何でも揃った安さ爆発の基板ショップ! ◆新品から中古まで何でも揃っています
◆予約も受け付けます ◆買取り・修理・その他のアフターケアも、もちろんOK!

〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 営業時間/10:00AM〜7:00PM(日・祭日休み)

TEL.06-747-2028 FAX.06-744-1235

お問い合わせはお電話で。代金は代金引換か銀行振込、又は現金書留でお願いいたします。
三和銀行 鴻池新田支店(こうのいけしんでん) 普3700750 レクトロン

レクトロン

続 モニターズ・リポート

1996
5.30/6.15
毎月15日・30日発売
550yen



今回の表紙：バックナンバーの表紙を地紋に歴代ゲーメスト大賞受賞作品の画面写真。中央下にあるのは創刊号の表紙。

特集:読者大プレゼント、テレホンカード応募者全員サービス、カラーアイランドぬり絵大会
主な記事:SFZ 2、サイキックフォース、DEAD OR ALIVE、D&D[R]、RB餓狼伝説、バーチャロン、セクシーパロディウス、バトルガレッガ、バブルメモリーズ、ナムコクラシックコレクションVol. 2

担当：メタルスラッガー㊟

いよいよ10周年記念号

これまで10周年企画と銘打って色々な企画を掲載してきました。そしてこれが事実上の10周年記念号となりました（創刊号は4月28日に発売されたので、正確には違うんですけどね）。

それはさておきリポートをお送りしましょう。

まずは雑誌の顔、表紙です。「歴史を感じますね（橋本君ほか10名）」。まさに狙いどおりという感じの感想でした。ほとんどの人が'91年のストⅡからアーケードゲームをやり始めたということでちょっとヒヤヒヤものでしたが、タイトルはわかってもらえたみたいです（でもジェネレーションギャーップを痛感）。



そして今回の付録は、「ゲーメスト見聞録」という小冊子でした。これは非常に評判が高く、「私の記憶から抜け落ちたゲーメストの栄光の歴史を語ってくれる貴重な資料（小森君）」「自分の体験と照らし合わせて読むと、懐かしく感じられる（田中君）」と精神的な重みを感じてもらえたようです。あと、「読んでいて楽しいし昔のことを思い出すきっかけになって嬉しい。でも「この世の動き」欄はいらなかったと思う。ゲームが世の中に影響を与えたわけじゃなし（橋本君）」という意見がありましたが、紅茶の葉っぱで戦争が起きたこともあるし、ゲームだって社会現象の1つとして見ても差し支えないと思いますよ。でもアニメがからんでいるのは単に趣味、という噂説濃厚。

付録の内容についての感想も少し取り上げてみましょう。「ぜんじ編集長と猿渡ロック課長のお言葉が胸に残った（菅原君）」。これは私も同感で、ゲーム（遊ぶ）というからにはクリアしたり、対戦で勝利するだけが遊び方ではないと思います。人それぞれの感性で遊び、その感想を述べる。それが健全なリアクションです。なのでそれを妨げるような言動（ゲーム批判）はゲーメストではしない、というのがこの雑誌のモットーですね。何といっても「ゲームセンターを10倍面白くする雑誌」ですから。

また、「座談会はせっかくの機会なので、もっとたくさん読めたらよかった（吉田君）」という意見がありましたが、あれ以上のスペースがあったらたぶんトークがさらにディープな世界に突入することは間違いなく、ただでさえ20歳以下は置いてけぼり感のあるこの付録では…ねぇ。

して、中身はいかに…？

各攻略記事に関して。ストZERO2については、「元のフローチャートの流派切り替えポイントはわかりやすかった（岩尾君ほか1名）」と新キャラ攻略が好評でした。街ではあまり見かけませんがちゃんと元ユーザーは生息していたんですね（笑）。元の場合、流派の切り換えというのが最大の特長だと思うのでこれで元ユーザーの体位もあがることでしょう。あとはやはり「弱さに気持ちよく開き直っている感があり、ダンに対する大いなるこだわり、愛が感じられる（小森君）」とダンというキャラに対して強さとは別の楽しみが大ウケのようです。

次はサイキックフォース。「総復習というのはよいアイディア。特にこのゲームは今までのゲームと異なった要素が入っているので助かります（橋本君）」。ゲーム発売に合うということで、ちょうどやり始めた人たちにということでだったのですが、これでサイキッカーが増えてくれればムックも安泰、てな感じです。

カラーと1色ページとにわかれているD&Dについては、「ブキール商店繁盛記」というわゆる企画っぽい記事がウケ、1色のほうでも『やってみようかな』という意識が芽生えそうな記事に感じた（田中君）」とほかのゲーム以上に様々な面からとらえた攻略が好評を博しています。まだ攻略は続きますので冒険者の皆さん頑張ってください。

順番が前後しましたが、この号では特製テレカ応募者全員サービス、いわゆる全プレを前号から行っていたものをここで締めくくりました。

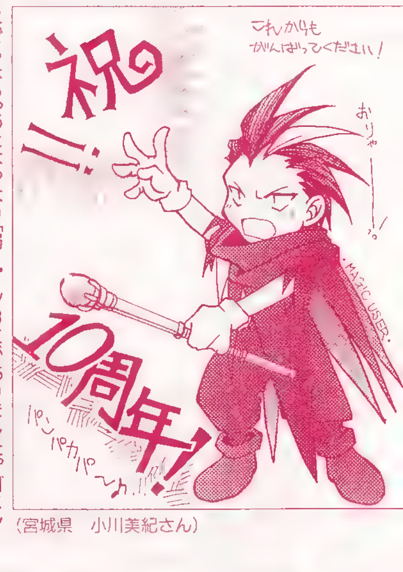
「締め切りは住所の下とかに書くとかしたほうが見やすい（景山君ほか2名）」というツッコミがありました。ゴメンナサイ、これはラフをきった私が悪いんですぅ。

「もっと種類が多ければよかった（吉田）」。…無茶いいますね、あなた…。あれ以上増えたら、いく種類もほしい人は同じ本をさらに買うか、もう2号くらいあのページが続かなければ…、あ、それもいいかも（笑）。ということになりますよ。だからまぁ、あれくらいが最大ということで。

もう一つの特集は大プレゼント。ここぞとばかりの企画。「たぶん当たらんだろうと思いつつ応募してしまうのは人の性か、私もふらふらと送ってしまっているが（白形君）」。そんなことはありませんよ。合計（約）1000人の人に当たるわけですから、いつもに比べれば格段に当たりやすくはなっているハズ…。

それからこの場を借りてちょっとおわびを。ただいまプレゼントの発送が大変遅れており、当選者の方々にはご迷惑をおかけしております。もう少し待つよという気の長い人はともかく、首が伸びきってしまったぜという方はハガキに何号で何が当たったが…というのを明記してお問い合わせください。

話を攻略記事に戻します。RB餓狼伝説では、さすがに内容が内容だけに実行でき



（宮城県　小川美紀さん）

続 モニターズ・リポート

た人は少なかったようです。従兄弟にやってもらった人もいたようでしたが。

次はソウルエッジについて。「ムックの記事そのままじゃねえかっ―ムックで不完全だったところを補ってこそではないか(戸田君)」「カラーのときにボスの写真が見たかったデス(小田君)」。カラー云々はともかく内容がムックと重複するのは、これはそのゲームをやっている人がすべてムックを買っているわけではない、という解釈から起こるものです。許容してくださいませ。

デッドオアアライブでの新企画には『〝かすみちゃんの技を考えよう〟は今までにない面白い企画で、こういった企画はまたやってほしい(大西君ほか2名)』と企画そのものへの反響もありました。皆さんこういった企画ものには積極的に参加してくださいね。

今回はこの辺で本誌については終了しますが、引き続き皆さんにつらつらと書いてもらった10年前やアーケードゲームに関する思い出話を一つ、小森君のを紹介したいと思います(一部省略あり)。

10年前も、今も、我、一ゲーマーなり

「思い起こせば小学校1年生の頃、父親に連れられてデパートのゲームコーナーへ行き、仮面ライダーの乗り物に乗せてもらったのがゲーセンの原体験だったと記憶しています。それからというものデパートへ行く度にゲームコーナーへ行くことをせがみ、遊ぶ機械も投影式のレースゲーム、空戦ゲーム、やがてはフリッパーもやるようになっていきました。また、近所の駄菓子屋にいわゆるアレパチがあり、ビンゴになると板ガムが払い出されるというものだったのですが、ガムの獲得枚数を友達と競ったりしたことが当時のハイスコアに対する執着だったといえるのかなぁと懐かしく感じます。

やがて、インベーダーゲームがマスコミで騒がれるようになった頃にそこに入ったとの報を聞き、さっそく100円玉を握りしめて直行。でもそこにあったのはスペース・アタックで、すぐにゲームオーバーになってしまいましたがそのときの興奮、緊張感は今でも忘れられません。その時分100円という大金を投じてスリルや興奮を買うという行為にすっかりと魅せられてしまった私はすっかり悪い子になっていったのでした。

中学生のとき、学校の先生に見つかって呼び出されたこともありました。『おまえのような真面目な生徒がゲーセンなどというくだらない場所に入り浸っているとは何事か!』といわれ、『ゲーセンはくだらない場所なんかじゃない』と心の中で叫びました。

高校生になってからは特にうるさく言われることはなく、それが単純に嬉しかったですね。そしてゲーメストとの出会いがあったのです。アーケードゲームを愛している人がこんなに多くいると知り、ゲーム友達の少なかった私は一気に多くの仲間を得たような気持ちになりました」。

最後は雑誌というメディアの基本ですね。これからも同志が増えていくといいですね。

今回は景山君、小森君、高木君、田中正君に座布団を1枚あげましょう。

でわまた次回。

10周年メッセージ紹介

アイランドだけでは載せきれなかった、メスト10周年への読者からのメッセージをちょっとだけ紹介しちゃうよ。みんな、ありがとう!



(北海道PN.はしもとたかを君)この中央の人はやっぱりぜんじ編集長かな!?



(高知県PN.ノンタンさん)これにつけ加えるなら、ほとばしる誤植!!かな(自爆)。

月刊 全国版 通販&Pro Shop システムIII NEWS

速報 最新ゲーム基板を自宅で遊んでしまおう!
新品基板は一般発売日以前にご予約・お振込いただければ発売直後にお届けできます。
という事は今話題のアノ新作も!?……お問い合わせください。

まず最初に必ずリスト請求 → リストを見てお電話ください → ご予約後は早くて安心銀行振込 → たっぷり遊んでアフターも安心

★リスト請求の方法
・郵便の場合、お名前、ご住所、お電話番号を記入した紙と80円切手を1枚送ってください。折り返し最新リストを郵送します。
・FAXの場合、お名前、ご住所、お電話番号、FAX番号を紙に書いてFAXで送ってください。折り返し最新リストをFAXします。
★どちらの場合も次回リストからは毎月自動的に郵送されます。
(記入もれの無いようご請求ください)

よし、リストだ

★必ず最初に郵送されたリストをご覧になっている事とお名前をおっしゃってください。(重要)
★在庫の有無と価格を確認してください。
★お電話でご予約OKです。
(ただし原則としてキャンセル・変更はご遠慮ください)
もしもし

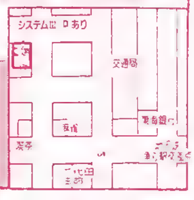
★ご予約の際お伝えした金額を銀行からお振込ください。
東海銀行浄心支店▶普通1088974 システムスリー
・東海銀行以外からお振込の場合「電信」でお願いします。
・振込手数料はご負担ください。
★振込確認次第すぐに宅急便で発送します。
(トラブル等がありましたら到着後8日以内にお電話ください)
んっ ATM

★これでゲーム基板はあなたのもの思いっきり遊びましょう
★アフターメンテも万全です
★不要基板は高額即金買取します

☆5月下旬の特価リストより☆
必ず最新のリストを上の要領でご請求ください。

	サボテンボンバーズ …¥5,000	トライゴン ……¥15,000	ヘビースマッシュ ……¥10,000	連珠貴族 ……¥5,000
	沙羅曼蛇2(システム付) …¥45,000	ドラゴンバスター ……¥20,000	ホットチェイス(P無)…¥10,000	ワールドカップバレー'95 …¥10,000
	サンセットライダーズ…¥25,000	ドリフトアウト'94 ……¥8,000	ボンバーマンワールド …¥18,000	着せかえまーじゃん(システム+カセット)…¥20,000
	スーパー魂斗羅 ……¥20,000	ナイトスラッシャーズ …¥45,000	マーヴルスーパーヒーローズ(ソフト)…¥25,000	スーパーリアル麻雀PV …¥10,000
	ストリートファイターZERO(ソフト)…¥5,000	ノストラダムス ……¥10,000	マジカルクリスタル ……¥8,000	プリティセーラー2 …¥15,000
イチダントアール ……¥5,000	スペースインベーダーDX …¥8,000	バツグン(スペシャルROM付) …¥25,000	ミスティックウオリアーズ …¥25,000	ザ・キングオブファイターズ'95(MVS)…¥12,000
ASO ……¥10,000	スラムダンク ……¥20,000	バラデューク ……¥20,000	モータルコンバット …¥10,000	ソニックウイングス3(MVS)…¥15,000
X-MEN(カプコン・ソフト) …¥10,000	卒業証書 ……¥8,000	パーフェクトソルジャーズ …¥15,000	妖魔忍法帖 ……¥8,000	天外魔境真伝(MVS) …¥5,000
X-MEN(コナミ・2P/4P)…¥15,000	ツインイーグルII ……¥15,000	パックランド ……¥40,000	ライトブリンガー ……¥25,000	龍虎の拳外伝(MVS)…¥12,000
餓流禍 ……¥10,000	鉄拳TEKKEN ……¥55,000	パン3 ……¥12,000	リブルラブル ……¥20,000	※元祖シンクロ連射回路好評発売中!
ゲーム天国(システム付) …¥55,000	D-DAY ……¥10,000	ファイナライザー ……¥8,000	レイフォース ……¥30,000	※A.M.P.「究極ビデオゲームリスト1995」販売中!

☆18〜29インチ各種筐体も展示販売中です。☆コントロールBOXや各種部品類も揃っています。☆あなたのお好きな基板をPLAYできるリクエストコーナー、基板の事なら何でもコミュニケーションできるNet Workコーナー、その他様々なイベントも盛りだくさんにします。



システムIII きゅ〜 〒451 名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.〜20:00p.m. 年中無休です。
地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

今号を見てから8月15日発売号までに掲載希望として本を送ってきた場合、無条件で没となりますので、後述の締め切り期日には十分注意してください。また、その他の点で、規定に違反しているものも、競争率の高い現状では、容赦なく没になりますので、確認怠りなきよう。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらもあての物も、8月30日発売号締め切りは7月19日、9月15日発売号締め切りは8月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販の値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「10月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

遊戯 其の八



遊戯団発行、B5判オフ56頁表紙2色。600円の無記名小為替＋270円の切手にて。

「新旧問わずのカプコンオンリー本です。ゲスト様7名を加え、中身を濃くしてます」

ゲストも上手いし、内容も薄くないけど、構成が甘く印象が散漫。いっそゲストなしで、流れを持った構成にしたほうが、同じ内容で読みでを覚えさせられるぞ。絵、ネタでの評価は高ポイントあげる。

（〒710-13 岡山県吉備郡真備町尾崎940-7 松永寛美）

VIRTUALON

Jam Session発行、B5判コピー20頁、表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円の切手にて。

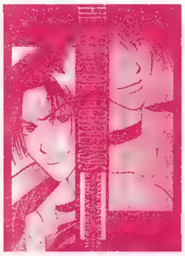


「バーチャロンのギャグ本です。中でもコンピュータ冒険箱（番外編）がオススメ」

1Pギャグが半分。バルバスバウ（対戦攻略アリ）とバイパーIIを自機に選んだ二人の初心者が成長していく過程を、日記風に書いた記事が半分。

（〒185 東京都国分寺市本町4-14-3 サンハイツ201 土山満代）

日月一上 始動編



八宝庵発行、B5判オフ48頁表紙2色。1040円を郵便振替で（02780-4-36761 尾崎愛）まで。

「京×庵シリアス長編への前ふり本。かなりオリジナルの設定が入っています」

世界の破滅を望む、庵の父。日本を護る三種の神器と双子の京。値段が高いのと、あくまでも長編の序章である、という点を除けば、高レベル。

（〒005 札幌市南区澄川4条2丁目14-12-307 尾崎愛）

名を名乗れ

だべりんぐ雲母発行、B5判オフ96頁表紙カラー。1000円の無記名小為替＋310円の切手にて。



「バトル野郎な本です。闘うテリー中心のシリアス＆ギャグをお送りします」

ショートギャグと、ワンシーンを切り抜いたシリアス。個性的な絵柄で、それに合ったストーリーを描いている。

（〒228 神奈川県相模原市新磯野5-3-2 天辰睦紀）

バーチャルバトルでポン



ももんがの里発行、B5判コピー16頁表紙特殊紙。100円の無記名小為替＋80円の切手にて。

「ちょっと変なのりのVF2ギャグ本です」

リオン、アキラをメインに、ジャッキー、サラ、パイなどのギャグ。手軽に買ってOK。

（〒701-42 岡山県邑久郡長船町長船575-93 松下方「ももんがの里」）

ぼのぼのスピリッツ④



あすとろBOY発行、A5判オフ36頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋240円の切手にて。

「ぼのぼのキャラでサムスピしちゃっている本です！ キャスティングに笑って下さい」

見たとおりの本。すぐに読みおわってしまう傾向があるが、面白さに関しては期待通り。既刊も通販している。

（〒203 東京都東久留米市南沢4-8-50-103 佐藤ひあき）

鉄拳遊戯



タコスミパンチスペシャル発行、B5判オフ52頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋270円の切手にて。

「鉄拳2オールキャラ本です。ファンの方ぜひヨロシク」

ドタバタドタバタと、とにかく一冊ギャグで読まされる。

（〒335 埼玉県戸田市上戸田5-2-6-401 兼本淳子）

HYPER MAX！



ふぃくしょんAtoZ発行、B5判オフ72頁表紙5色。1100円の無記名小為替にて。

「ストZEROコミックの作者、中平先生の作品『学園帝国俺はジュウベイ』のパロディ本です。先生にも寄稿頂いてます」

中平先生にはまってて、ジュウベイだってもちろんチェック！ という人のための本。

（〒206 東京都多摩市豊ケ丘1-34-5パークサイド豊ケ丘10-1酒井方 柴崎沙末）

FAULT LINE



PEACE MAKER発行、B5判オフ70頁表紙3色。800円の無記名小為替＋240円の切手にて。

「ちょっと甘めの、晶×ジャッキー本です」

傷心のジャッキーを、抱くことで癒そうとする晶、というシリアス64頁など。ベッドシーン多し。18禁指定。

（〒005 札幌市南区真駒内柏丘1丁目7-3-304桑原美生）

愛してるって百回言って



レゾネ発行、B5判オフ36頁表紙2色。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「男性向けだけど、女の人にも読んでほしいです」

ハニーがテーマのHあり本。トキオ×ハニーなど。18禁。

（〒020-91 岩手県盛岡市盛岡中央郵便局 私書箱86号 レゾネ）

●ハガキ掲載希望の人は左頁の投稿規定も熟読してください。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合があります。またハガキの端は印刷に出ないので、端から[illegible]以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。

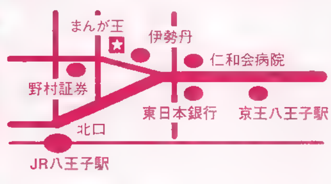
伝言板



コミックマート50thカタログ 7/12頃入荷予定
予約受付中! 予価1,500円

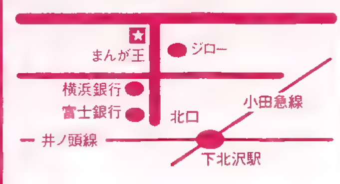
8月3日、4日に東京、有明ビックサイトでおこなわれる、同人誌即売会のカタログの予約を受け付けております。発送は代金引換です。商品代の他に通販料がかかります。通販料は本州、四国の方は800円、北海道：九州：沖縄の方は1000円で何冊でも通販料はかかりません。
お申し込みの際には、お名前、住所、電話番号を忘れずにお願いします。

八王子店



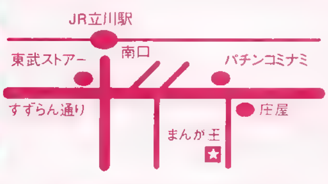
八王子市東町1-6 サカキビル TEL0426-45-9121

下北沢店



〒155世田谷区北沢2-30-13 TEL03-3481-8432

立川店



立川市柴崎町3-5-9 TEL0425-25-2178

ぼくらの基本!私達の応用。

まんが王

受け付け方法は4通りございます。
①電話では、03-3481-8432 まんが王下北沢店まで
②FAXでは、0426-60-8160 まんが王倶楽部まで
③はがきでは、〒192 八王子市東町1-10グランデハイツ202号 マンガ王倶楽部まで
④電子メール、インターネット経由では SPG00244@niftyserve.or.jpまで (ニフティでは、ID:SPG00244まで)

営業時間10:00～21:00 年中無休

「SOLITARY」パズル5

出題：APAPA

SOLITARY 5問題

			ー		サ			
		フ	□	オ		ツ		
	ク		ツ	□	フ		サ	□
ツ		キ		ー		ク		イ
	オ		サ		キ		ー	
ク		ー		イ		サ		キ
□	ス		イ		ー		ツ	
		ク		サ		ー		
			オ		ク			

今回は、対角線2列の条件は、あまり重要じゃなさそうな問題。じっと文字の配置を見てると、規則正しくってなんだか目眩がしてきたりするのであ〜る。

解き方

さて今回は「サイキックフォース」の9種類の文字を、問題のマスに収めてもらう問題だ。収める条件は「縦の9列、横の9列、さらに対角線斜めの2列それぞれに、9種類の文字が各1コずつ入り」「太線で囲われた3×3の枠内にも、やはり同様に各1コずつ入る」という2つだ。

そうしてすべてのマスに文字が入ったところで解答は、「二重枠に入る4つの文字」とするぞ。

解答がでたら、それを官製葉書の裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 新声社ゲーメスト編集部『SOLITARYパズル5』係宛に送ってくれ。

しめきりは7月15日必着。

正解者の中から、驥服塩車な状態かもしれない5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアやリクエストも待ってるのだ。君の知恵を貸しとくれ〜。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、理性で解くのだ〜っ!!

当選者発表

前回の「交換」パズルは、正答率62%と、ちょっと低め。正解者難易度アンケートはVH4%、H26%、N85%、E31%、VE4%と、ノーマル中心の標準的偏差。正答率と合わせて考えると、難易度調節はよかったみたい。だけど、実は解答ハガキが、いつもに比べて少なかったんだよね。う〜ん、そんなにとっつきにくい問題だったかなあ。それから、同じ名前を複数として数えていく、と勘違いした人もいて、これは問題の説明がちょっと足りなかったかな？

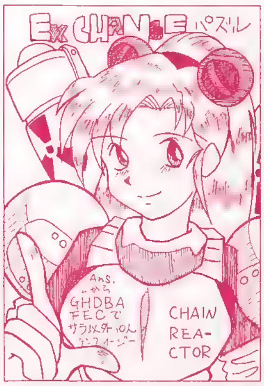
♡当選者♡

PN ヤンチャイカ君（千葉県）
PN 水谷竜一君（群馬県）
PN 西乃湯ウー貴君（岐阜県）
清水浩司君（鳥取県）
PN MOLE君（高知県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

ゆうづきひかるさん、15日号と30日号のパズルは独立運営。だから15日号がないときは、締め切りが長〜くなったりするのだ。浅黄杏さん、そりゃW-Zかいな。杜都（希望により呼び捨て）、むーちゃんとゲー太郎は、ゲーメストのマスコットキャラだよ。XCT君、体の疲れと心の疲れ。それぞれの溜まり方を考えて、それぞれを休ませよう。井上博之君、投稿常連なら投稿の常連、掲載常連なら掲載の常連、ただの常連だとケースバイケース。山西龍一君、簡単すぎるって言いながら誤答じゃいかんよ。後藤さきなさん、DOHJINコーナーあてのものを審査してるのは僕一人だぜ。で、必要があればMSXは準備する。KENZERO君、課題、背景なしの一人全身像。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また次回のパズルコーナーで会いましょ〜。

今月の残念賞



PN S. REM君（大阪府）㊞
グリッドシーカーのファイアーブラスター少女だ。93年3月号。



PN 神宮亭彰五君（東京都）㊣
神宮亭君も、解答率、正解率ともに高いのだ。これからも頼む。



PN 蛍光W君（愛知県）㊣
女子プロレスラーのティナ。趣味の格闘ゲームって強いのかな？



PN かきのたね君（愛知県）㊣
何だかんだ言って、正解率が高いのが偉いかきのたね君である。



PN さかなポン（福井県）㊣
これが正解パターンでやんす。上下逆転でも、もちろんOK。

ゲーメストZ文庫 最新刊情報!!



★ゲーム小説★

ロンドンに舞台を移し、
ファイナルファイトが始まる！

ストリートファイターII 2 (外伝)
～ロンドン・クライシス～

著者：いさき玲衣
イラスト：大貫健一
●定価：590円（税込）
●総272ページ

待望の発売!!
書店へ急げ!

ロンドン市警察が壊滅した。
捜査を始めた春麗とケンだったが、
二人に真紅の影が忍び寄る。
リュウもまた、運命の糸に操られるように渦中へと……！

§§大好評発売中!!§§

ストリートファイターII 1
～ウルティメット・タワーズ～

著者：いさき玲衣
イラスト：ことぶきつかさ
＋ 山田秋太郎
●定価：590円（税込）●総256ページ



既刊案内

★オリジナル小説★
神創戦記
エクサイマーZEO
著者：大島栄次・水野隆志 With M2
イラスト：中村博文＋仁賀田貴司
●定価：590円（税込）
●総256ページ

★ゲームコミック小説★
速攻生徒会外伝
～本多十番勝負～
著者：山本 翔
原作・イラスト：小川雅史
●定価：590円（税込）
●総272ページ



コミック同人誌専門店 Dブックス

アニメ・ゲームのCD・ビデオ・LD・テレカ・セル画……何でもバンバン買います。
宅急便かゆうパックで送って下さい。現金書留もしくは銀行振込にて代金をお支払いいたします。神保町店か横浜店まで。新宿店では同人誌以外は扱っておりません。
『マジック:ザ・ギャザリング取り扱い始めました。

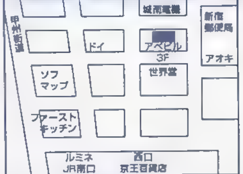


同人アニメビデオ通販開始!!
住所・氏名を書いた宛名シール2枚と4,500円分の無記名郵便小為替にて「魔女っ娘騎士ザ・ムービー注文」とわかる紙を入れてご注文下さい。

- ●同人誌委託販売承り中!!
- ●アニメ・ゲームグッズ販売
- ●コミック同人誌買い取り
- ●コミック同人誌販売
- ●美少女フィギュア販売
- ●Hコミック買い取り

通販カタログあります。
住所・氏名を書いた宛名シール2枚と500円分の郵便為替にてご請求ください。

Dブックス 新宿店



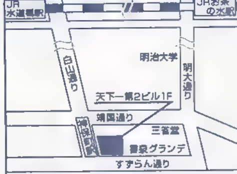
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-7 アベビル3F
(どんどん隣り、城南電機前、黄色い看板が目印)
TEL.03-3348-0887

Dブックス 横浜店



〒220 横浜市西区岡野1-9-9 冨田ビル1F
(岡野交差点すぐ、黄色い看板が目印)
TEL.045-316-7733

Dブックス 神保町店



〒101 東京都千代田区神田神保町1-11-2天下一第2ビル3F
(半蔵門線 三田線神保町駅すずらん通り出口より徒歩30秒。下ビデオ屋
TEL.03-3295-0295

Dブックス 秋葉原店



〒101 東京都千代田区外神田4-6-10
銀座第一青果ビル1F（とんかつ屋となり）
6月下旬OPEN予定!!

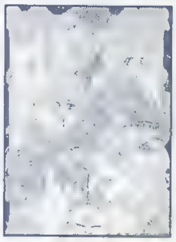
コミック 虎の穴 とらのあな

これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎の穴通販カタログも発売開始!! ☎03-5256-2889

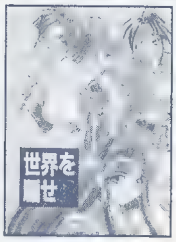
夏コミカタログも7月上旬発売予定（通販も可） FAX 5256-2898(24H)



●淫欲の世界E LO-HAZARD
A-1　価格￥1400　♤
もう、誌名の通りエルハのH。いや〜、スゴイッス！



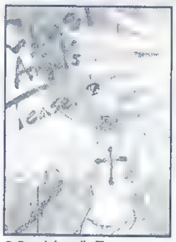
●介錯2010
A-2　価格￥1200　♡
商業誌でも大活躍中の介錯さんの作品。超お勧め！



●世界を騙せR
A-3　価格￥1000　◇
格闘ギャグ本。絵もキレイで、カラーピンナップ付！



●×（バツ）
A-4　価格￥600　♧
攻●機動隊のH本。攻殻と玉砕団のファンなら買え！



●Cruel Angel's Tease
A-5　価格￥1200　♠
本編のHもかなり良いけど、間のギャグもなかなか



●MAGIC CHANNEL
A-6　価格￥1200　♠
西又葵さんのときメモ個人誌。私のお勧めの1冊。



●Let's Began！2
A-7　価格￥1200　♥
エヴァのH本。アスカ来日のアレンジ・ストーリー。



●恐悦至極
A-8　価格￥1200　♣
真鍋譲治さん主体のH本です。中味は幕の内弁当…。



●かくとうげえむ本
A-9　価格￥1300　◆
寿司さんや内野文吾さんが手掛けた、格闘H本です。



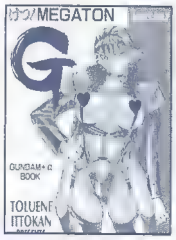
●サクラ前線
B-1　価格￥600
ストZERO2のギャグ本。ツボにハマると爆笑物。



●粗品
B-2　価格￥1000
T2UNITのオリジナル。CGマンガもあるよん。

秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか？
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず！TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください。
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください！　初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。

美少女コミックも注文できる
虎の穴通販カタログ発売中!
くわしくは5256-2889まで



●けつ！MEGATON G
B-3　価格￥1200
ガ●ダムW主体のH本。内容は…とにかく凄いっス！



●Eve―イヴ―
B-4　価格￥500
アスカ×レイのH本。レイやアスカの恥じらいが◎



●士貴智志CATALOGU
B-5　価格￥1200
士貴さんの過去7年分のHマンガ。買ってソン無し。



●EVANGERION
B-6　価格￥500
エヴァのギャグ本です。う〜ん、カヲル君PUSH！



●INSTINCT SIN
B-7　価格￥700
シャル×覇王丸のH本。シャル好きなら絶対に買い！



●凶悪的指導第1条第4項
B-8　価格￥400
天地×砂沙美のH。やっぱり砂沙美はロリくて良い。



●MOTHERLESS CHILD〜
B-9　価格￥1100
アスカ×ミサト×加持のH。乱交好きな方はどうぞ。



●少女フレンチ2
C-1　価格￥1200
ルーミちゃんの魅力爆発！資料も満載のお得な一冊。



●雷汞
C-2　価格￥1100
みちる×はるか×せつなのH。ちょっとSMっぽい。



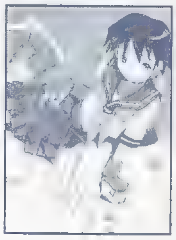
●FJ-Ⅲ・WORKS95
C-3　価格￥1300　◉
富士参號さんの個人誌。内容はギッシリのお得本！



●武装対応
C-4　価格￥1000　○
ハンターの本。実にマトモなストーリーがイカス！



●強襲揚陸
C-5　価格￥700　♬
もりしげさんのロリロリH本です。ロリ好みですよ。



●サクラサクラ
C-6　価格￥600
サークルUBのサクラH本です。ファンなら買いだ！



●Eva-plus
C-7　価格￥1200
エヴァのシリアスなH本。ストーリー展開が売り！



●E-infinity
C-8　価格￥1000　✲
レイ×アスカ×加持のH本碇×冬月がイカスぜい！

❶氏名 ❷TEL番号 ❸〒・住所 ❹注文番号 ❺タイトル ❻冊数をお知らせ

❶ 電話／FAXにて注文
⇩
商品が届く
（注文後5日前後で）
⇩
配達員に代金を払う
（商品代金＋手数料￥800〜￥1000）

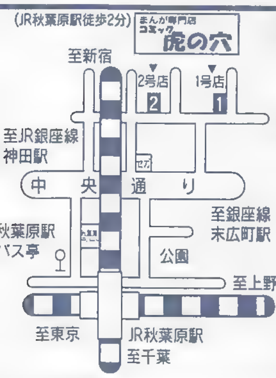
❷ 郵便小為替＋手紙
⇩
まず電話にて在庫を確認
為替同封し郵送
（商品代金＋￥600〜￥800送料）
⇩
商品が届く
（注文後10前後で）

⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ



※A-3、B-6、C-4以外は18才未満の方のお申し込みはできません。◆：極楽天国　♧：玉砕団　T2 UNIT　♤：月触亭劇　♡：介錯　◇：アリス・シンドローム　♦：極楽天国　♥：スタジオEYSS　♣：スタジオかつ丼　◆：高島田すとあ　たらこ工房　トルエン一斗缶　なかよひ　ハイテクノロジーJAPAN　HELLO WORLD　犯罪天国　BIBLE　ヒューマン・ハイライト・フィルム　伏魔殿　◉：富士参號工房　○：PENETRATER　♬：もりしげ　UB(バーチカリスト)　Re-AXIS　✲：ロバ族　ピンクスター

（JR秋葉原駅徒歩2分）



営業時間
平日　PM12：00〜8：00
土、日、祝日　AM10：00〜8：00
※年中無休

1号店 神林ビル3F 1Fはソフマップ店
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102
（特価本、古同人誌買取はこちらへ）

2号店 木村ビル3F、4F 1Fは牛丼「どんどん」
※3Fは新刊図書コーナー
4Fは新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田1-9-8 木村ビル3、4F
☎03-5256-2055
（新刊同人誌委託についてのお問い合わせはこちらへ）

当然のことですが… 直接お店でも買えます!

売り

美少女コミック、同人誌、同人ソフト、各種イベントカタログ

1号店　売り、買いフロア／古同人誌・少女写真集・特価本
2号店4F　同人誌フロア／H同人誌・同人ソフト・同人アイテム
2号店3F　新書フロア／最新のHコミックが即日入荷、あきらめないで虎ならあるかも

買い

全国のHコミック、同人誌求む！　お気軽にどうぞ！

50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて

(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2102)

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S随時大募集!!
（ドリーム・トコ・メンバーズ）

低金利分割払いもOKです！

詳細はＴＥＬにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

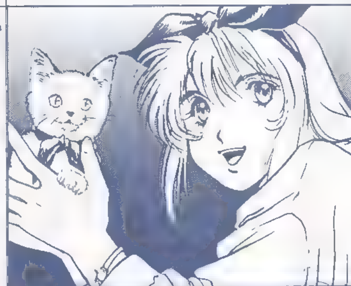
[illegible]	20,000
[illegible]	15,000
[illegible]	12,000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	38,000
[illegible]	25,000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	12,000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
エリア88	55,000

タイトー

フォーティ ラブ	7,000
フロントライン（P無）	10,000
リターンオブザインベーダーズ	15,000
USクラッシック（P無）	1,000
火激	5,000
地獄めぐり	5,000
中華大仙	5,000
スラップショット	5,000
スーパーマン	12,000
スーパーQIX	7,000
エクスターミネーション	15,000
ニュージーランドストーリー	7,000

リストのFAX発送を始めました

①03-5256-4403をダイヤルする
②ガイダンスの後ＢＯＸ番号０１９５＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）



セガ

E・スワット	7,000
MVP	2,000
オーライル	7,000
コットン	15,000
ゴールデンアックス	7,000
ダイナマイトダックス	25,000
テトリス	6,000
フラッシュポイント	3,000
レッスルウォー	3,000
登龍門	3,000
忍	7,000
ダンプ松本	15,000

アイレム

[illegible]	5,000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
イメージファイト	12,000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
トンマ	[illegible]
ドラゴンブリード	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ボンバーマンワールド	[illegible]
[illegible]	[illegible]
四川省	3,000

その他

バイパーフェイズ１	40,000
ドラゴンパンチ	3,000
ゼロチーム	25,000
ぱずり	7,000
オーマイガー	2,000
魔法大作戦	18,000
疾風魔法大作戦	18,000
スーパーイーグルショット	7,000
美少女戦士セーラームーン	38,000
鮫！鮫！鮫！	20,000
スーパー上海	10,000
ダークシール	10,000
トリオTHEパンチ	30,000
P－47	8,000
ゲーム天国	52,000
湾岸戦争	48,000
P－47 ACES	47,000
サンダークロス	25,000
A－JAX	25,000
ダークミスト	15,000
ノストラダムス	15,000
ワールドカップ'94	5,000
リブルラブル	35,000
ドルアーガの塔	65,000
バラデューク	30,000

各種ロム・サブ

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
カイザーナックル	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
バーチャファイターリミックス	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	35,000
サッカースーパースターズ	22,000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	10,000
[illegible]	3,000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	8,000

麻雀

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	2,000
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
麻雀わくわくキャッチャー	3,000

MVSカセット

パズルボブル	12,000
パズルDEポン	10,000
パルスター	7,000
パワースパイクスⅡ	4,000
龍虎の拳外伝	10,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	7,000
省神伝説	8,000
みなさんのおかげさまです	4,000
トップハンター	4,000
得点王	2,000
得点王2	3,000
得点王3	7,000

通販（代引）システムＯＫ！（当店は通販専門店です）

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30

●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco**（トコ）

〒330　埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7　ＴＥＬ048-685-9834

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にＴＥＬしてください。

●在庫リスト月２回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

STVファイナルアーチ	2,000
STVエジホン探偵事務所	2,000
STVサンドアール	2,000
ぷよぷよ通	15,000
ぷよぷよ	5,000
イチダントアール	5,000
スタックコラムス	3,000
テトリス	7,000
フラッシュポイント	5,000
ポトポト	3,000
コラムス	5,000
ドラゴンボールZ	20,000
ザ・Jリーグ	7,000
スパイダーマン	18,000
ソニックヘッジホッグ	25,000
バーニングライバル	18,000
クラッチヒッター	2,000
ゴールデンアックス	5,000
忍	8,000
モンスターレア	8,000
ベイルート	5,000
レッスルウォー	2,000
ワンダーボーイ	12,000
ムーンウォーカー	15,000
ゲイングランド	70,000
タイトー	
サイキックフォース	特価
究極タイガーⅡ（サブ）	特価
バブルシンフォニー（サブ）	特価
パブルボブル2（サブ）	特価
ダライアス外伝（サブ）	特価
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	特価
エレベーターアクション（サブ）	特価
グリッドシーカー	20,000
メタルブラック	50,000
ガンフロンティア	35,000
ファイナルブロー	3,000
女三四郎	28,000
パズルバブル	25,000
ラスタンサーガ	10,000
スペースインベーダーDX	12,000
飛鳥&飛鳥	10,000
チャイニーズヒーロー	3,000
チャンピオンレスラー	3,000
スラップショット	5,000
火激	3,000
功軍金団	5,000
奇々怪界	8,000

ファイティングホーク	3,000
中華大仙	3,000
地獄めぐり	6,000
究極タイガー	12,000
タイガーヘリ	8,000
SDRミッション	10,000
データイースト	
ウルフファング	35,000
ダークシール	8,000
空牙	15,000
ファイターズヒストリー	3,000
デスブレイド	7,000
トリオ・ザ・パンチ	50,000
ロボコップ	5,000
ヘビーバレル	30,000
SRD	5,000
ザ・ビッグプロレス	3,000
ジェネシス	10,000
トライアウト	2,000
ウエスタンエクスプレス	15,000
臥竜烈伝	20,000
強行突破	5,000
ポケットギャル	8,000
マジカルドロップ	10,000
迷宮ハンターG	15,000
アイレム	
ボンバーマン	35,000
ぐっすんおよよ	8,000
海底大戦争	25,000
R-TYPE	15,000
大工の源さん	3,000
ガンフォース	8,000
ドラゴンブリード	10,000
テクモ	
スターフォース	20,000
リムロッキングバスケット	3,000
ジェミニウィング	8,000
でろーんでろでろ	特価
ファイナルスターフォース	18,000
タンクバスターズ	5,000
がんばれギンくん	10,000
ガンディーラー	3,000
シルクワーム	6,000
能力向上委員会	5,000
SNK	
サイコソルジャー	120,000
航空騎兵物語	5,000
ASO	15,000

脱獄	3,000
スカイアドベンチャー	8,000
名人戦	5,000
ギャングウォーズ	5,000
東亜プラン	
バツグン（ショーVer.ロム）	5,000
バツグン	35,000
フィグゼイト	8,000
ホラーストーリー	7,000
ヴィマナ	8,000
ジャレコ	
天聖龍	5,000
銀河任⊠伝	18,000
P-47 ACES（サブ）	5,000
エクセリオン	4,000
ポップフレイマー	4,000
ロードオブキング	5,000
テクノスジャパン	
ダブルドラゴン	3,000
ダブルドラゴンⅡ	4,000
WWFスーパースターズ	2,000
WWFレッスルフェスト	2,000
ザインドスリーナ	7,000
出世大相撲	15,000
コンバットライブス	2,000
バンプレスト	
ウルトラマン	3,000
ウルトラマン倶楽部	3,000
マジンガーZ	15,000
SDガンダムネオバトリング	10,000
ばづり	8,000
スーパースラムス	20,000
その他	
バンダイク	5,000
忍者くん阿修羅の章	18,000
霊界道士	10,000
ビッグカルナック	10,000
ガルメデス	3,000
五月陣戦	8,000
五月陣戦2	30,000
ぽいっと	3,000
連珠貴族	10,000
マジカルキャットアドベンチャー	7,000
スーパーマン	10,000
ヒーテッドバレル	10,000
JuJu伝説	10,000
ブランディア	8,000
サンドスコーピオン	5,000

今月は買取り強化月間 どこよりも高く買取ります。

ノストラダムス	12,000
ブレイゾーン	3,000
スーパーX	10,000
カイロスの館	6,000
ビーラップボーイズ	6,000
ギャルズパニック	6,000
ギャルズパニックSP	15,000
へべれけのぽぷーん	3,000
上海Ⅱ	25,000
上海Ⅲ	45,000
麻雀	
ファイナルロマンスR	特価
ファイナルロマンスⅡ	特価
スーパー𩹉版	20,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	6,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	10,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	12,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	18,000
プリティセーラー2	15,000
スーチーパイスペシャル	7,000
スーチーパイⅡ	特価
麻雀女学園	3,000
麻雀学園	5,000
麻雀レモンエンジェル	8,000
麻雀大予言	2,000
トリプルウォーズ	7,000
セーラーウォーズ	10,000
とってもE雀	4,000
麻雀フライデー	2,000
華弥生	3,000
スーパー華パラダイス	5,000
華の舞	10,000

その他多数在庫有り

下取りコーナー

バーチャファイター2	相談
(貴方の部屋まで引き取りに行きます)	
ストリートファイターZERO2	相談
マーヴル・スーパーヒーローズ	相談
ストリートファイターZERO	相談
19XX	相談
リアルバウト餓狼伝説	相談

サイバーボッツ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
ライフフォース	相談
ロストワールド（P付）	相談
イシターの復活	相談
ドルアーガの塔	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
エドワードランディ	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
ウルフファング	相談
魔獣の王国	相談
ファイネストアワー	相談
ワルキューレの伝説	相談
フェリオス	相談
エリア88	相談
ダーウィン4078	10,000
ピットフォールⅡ	25,000
侍（セガ）	200,000
トランキライザーガン	200,000
ドラキュラハンター	200,000
スーパーロコモウティヴ	100,000

その他なんでも買取します。

CPSⅡボード 高額買取り中!!



シグマ電子



AV-5000 ¥26,000

KIC



パナカスタムロング ¥34,000

ハッピー商会



VEGA-9000DX ¥53,000

ハッピー商会



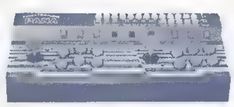
SUPER VEGA21 ¥特価

シグマ電子



Σ-8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング ¥38,000

ハッピー商会



VEGA-9000DX ¥27,000
(オリジナルパネル)　(特価)

麻雀パネル



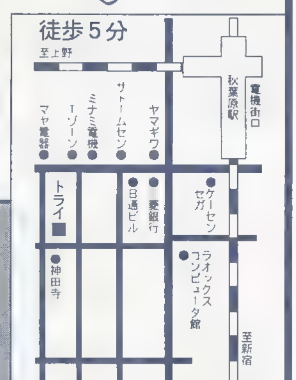
どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

株式会社

トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時　日曜・祭日は10時～6時　年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。



マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ザ・キングオブファイターズ'96 予約受付中

カプコン

スターグラディエイター	特価
ストリートファイターZERO2	特価
D&Dシャドーオーバーミスタラ	特価
１９XX	特価
闘神伝2	特価
マーヴルスーパーヒーローズ	特価
ストリートファイターZERO	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
スーパーストⅡX	特価
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	特価
ニモ	特価
アルティミットエコロジー	120,000
エリア88	48,000
チキチキボーイズ	20,000
大魔界村	32,000
ストライダー飛竜	30,000
ウィロー	58,000
天地を喰らう	25,000
ファイナルファイト	15,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
アレスの翼	10,000
ストリートファイター	15,000
ソンソン	15,000
虎への道	5,000
ブラックドラゴン	18,000

NEO GEO業務用

MV-1FA	特価
MV-1FZ	特価
MV-1	特価
ニンジャマスターズ	特価
神凰拳	特価
龍虎の拳外伝	特価
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	特価
ステークスウィナー	特価
パルスター	特価
超人学園ゴウカイザー	特価
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	特価
ワールドヒーローズパーフェクト	特価
風雲黙示録	特価
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	12,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	18,000
オペレーションラグナロク	10,000
パワースパイクⅡ	2,000
痛快GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	12,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	4,000
ミラクルアドベンチャー	5,000
サムライスピリッツ	2,000
ビューポイント	10,000
ラストリゾート	7,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000
みなさんのおかげさまです	5,000
リーグボウリング	7,000
ジョイジョイキッド	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
NAM-1975	5,000

その他ほとんど在庫有り

ナムコ

ゼビウス3D/G	特価
ソウルエッジ	特価
鉄拳	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ナムコクラシックVol.1	特価
ナムコクラシックVol.2	特価
オーダイン	35,000
ワルキューレの伝説	65,000
フェリオス	65,000
アサルト（P付）	70,000
未来忍者	28,000
バーニングフォース	23,000
コズモギャングザビデオ	10,000
パックマニア	25,000
ドラゴンスピリット	45,000
スプラッターハウス	28,000
ギャプラス	25,000
ドラゴンバスター	35,000
バラデューク	28,000
ベラボーマン	75,000
妖怪道中記	18,000
ブレイザー	28,000
ブラストオフ	20,000
ギャラガ'88	25,000
ドルアーガの塔	70,000
ギャラガ	18,000
スカイキッド	48,000
ボスコニアン	25,000
トイポップ	55,000
パックマン（*）	15,000
ディグダグ	20,000
クラックス	3,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	1,000

コナミ

セクシーパロディウス	特価
沙羅曼蛇2	特価
ときメモ対戦ぱずるだま	特価
対戦ぱずるだま	特価
ツインビーヤッホー	特価
極上パロディウス！	特価
ドラグーンマイト	特価
スラムダンク	特価
究極戦隊ダダンダーン	45,000
恋のホットロック	68,000
X-MEN	18,000
スーパー魂斗羅	28,000
クレイジーコップ	15,000
沙羅曼蛇	38,000
グラディウスⅡ	23,000
ローラーゲームズ	12,000
ヘクシオン	5,000
餓流禍	18,000
クライムファイターズ2	10,000
Mr.五右衛門	7,000
出たな!!ツインビー	8,000
ハードパンチャー	7,000
ザ・ハスラー	5,000
スーパーバスケットボール	3,000
ハイパーオリンピック'84	20,000
ハイパーオリンピックSP	10,000
スーパーコブラ	25,000
アミダー	25,000
プーヤン	20,000
ジャイラス	25,000
出たな!!ツインビー	8,000

セガ

ラストブロンクス	特価
バーチャロン（シングル筐体も有り）	特価
ファイティングバイパーズ（PCB一式）	特価
ファイティングバイパーズ（筐体）	特価
バーチャファイター2（PCB一式）	特価
バーチャファイター2（筐体）	特価
バーチャファイター（PCB一式）	特価
バーチャファイター（筐体）	特価

（貴方の部屋まで配達OK）

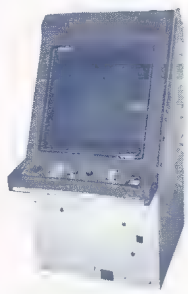
STVデカスリートソフト	特価
STVゴールデンアックスザデュエル	2,000
STVバクバクアニマル	2,000

カプコン



Qーグランダム25
ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。
¥130,000

タイトー



カナリー ¥70,000

アイレム



マドンナ ¥80,000

コナミ



DOMY Jr. ¥80,000

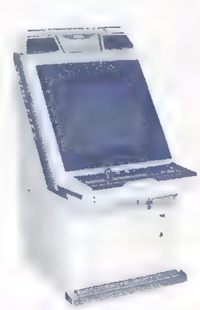
18インチハンドメイドモニター



コントローラー(1P)（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

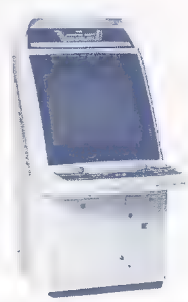
新品¥68,000 中古¥46,000

セガ



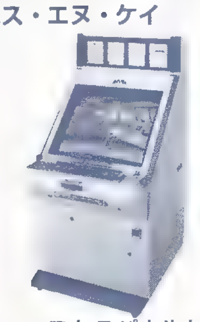
エアロシティ ¥70,000〜

セガ



アストロシティ ¥130,000〜

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥140,000

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

すべての対戦ゲーマーに捧ぐ!(ってのはオオゲサか)

対戦アイランド(仮)

なんだか不定期な感じで連載が続く
対戦アイランド第2回。
おたよりがガバガバ届けば、夢の毎号連載となる。
上級プレイヤーも初心者も
どど〜んとおたよりをくれ!

このコーナーは対戦仲間のためのもの

さて、前々号から始まった「対戦アイランド」(まだ仮題なので、いいのを思いついたらおたよりちょーだい)、タイトルが「アイランド」ってなっているので、いわゆる「ゲーメストアイランド」とごっちゃに考えちゃう人もいるかな?

このコーナーは初心者と上級プレイヤーとの橋渡しとなり、対戦プレイヤーのあらゆる情報交換の場となれば…と思っている。

対戦ゲームに関してであれば、どんなことでも質問を受け付けるし、それの回答は編集部のライターが答えるのはもちろん、読者からもどんどん「いろんな回答」を送ってきてほしい。

また、「××が今でも対戦が盛り上がっている店はないかなー」「近所の○○というゲーセンでは、今△△が大流行してます」なーんていう情報もたくさん待っている。

では、今回も行ってみましょうー

昔はよかった!?

★ガロスペやスーパーストⅡエックスのころって対戦相手に拍手したくなったり、「参りました」って笑って言われたり、すごくいいことたくさんあった。仲よくなったりもした。火花散らす相手もいた。でもみんな、闘うことが楽しくて、大好きで、ステキな奴らだった。

このころは…。ものすごいチキン野郎が増えて、悲しいです。ストZERO2はまだいいけど…。

リアルバウトは、少し体力勝ちすると、挑発だけでずっと逃げ回る野郎とか、もう信じられないです。

あと、ずっとしゃがんでいる奴。マジでずっと。何のために乱入してるんだ?あんたら…。

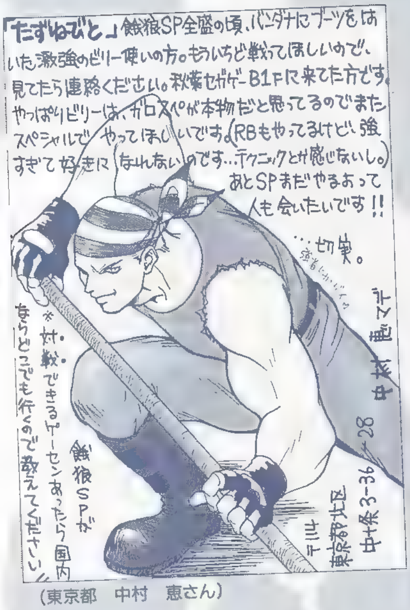
あいつらって、真っ白になるような闘いをしたことがないんだろうなー。

自分がギリギリで出す力に感動するなんてないだろうな。もーゆー奴に好きなキャラを使われたりすると、死にそうだ、もう。

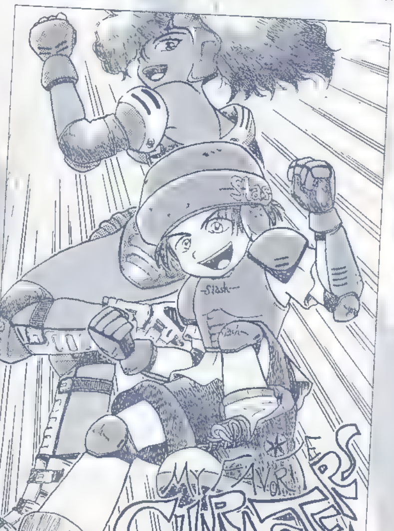
(東京都　中村恵さん)

☆対戦マナーに関することも、そのうちやりたいと思う。みんなの意見、たくさん聞かせてほしい。

ちなみに、左のイラストハガキも中村さんのもの。



(東京都　中村　恵さん)


(大阪府　P.N.ペプシャーくらげ君)

募集中!

●おたより&イラスト

対戦ゲームに関することなら、どんなことでも。キミが普段から思っていること、あんなことがあった…などなど、どんなことでもいい。もちろん、イラストでもOK。

●レッツ　ゲーセン!

「一緒にゲーセンに行こうよー」とか「××というゲーセンでは、今でも○○の対戦が盛り上がっているよ」「△△が置いてあるゲーセンを知りませんか?」でもいい。

また、ゲームセンターからの情報も募集。「×月○日ぐらいから××を対戦台にします」とか「○○○の大会します」などという耳寄りな情報を送ってきてください!

●みんなで悩もう&答えましょう

いわゆるQ&Aコーナー。もちろん、編集部のほうでもお答えするが、みんなからも「いや、オレはこう思うな」という読者からの意見があれば、もうバリバリほしい。

〈宛先〉

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル　株式会社新声社
ゲーメスト編集部
「対戦アイランド」係宛



みんなで悩もう&答えましょう!
昇龍コマンド&スクリューコマンド編

前回、読者のきゅーちゃん君からの質問で、「昇竜拳やスクリューが出せません」というもの。

昇竜拳のコマンドは、ご存じのとおりレバー操作が→↓↘、スクリュー（パイルドライバー）はレバー1回転。

編集部からの回答として、昇竜コマンドは「歩きながら波動拳（↓↘→）」、スクリューは「もう体で覚えろ」というものだった。

読者からの回答を募集したところいくつかきたので、今回はそれらを紹介しよう。

ボクなりのコツを教えます。昇竜拳の場合、歩きながら波動拳である程度出せるようになったら、次はレバーを右左右をすばやく（あくまで感覚）入力します。これで歩き波動よりも早く出せるようになると思います。

スクリューの場合は、まず実戦をやらずに空き台で（編集部注：お店に迷惑がかからないように!）レバーをグルグル回す練習をしてください。右回りでも左回りでもどちらか一方が滑らかにグルグル回せるようになったら、1回転で止めてボタンを押す練習に移行してください（もちろん空き台で）。

そして、1回転ポンッと1回転ポンッとできるようになったら実戦です。

この練習法はお金もかからず手の空いてるときにいつでもできるので便利です。

結論：体で覚えろってことですかね、やっぱ…。

（東京都 …以下R君）

とにかく、スクリューは体で覚える…って感じだと思うんだが、その体で覚えるにしてもどうやったらいいのかわからんーという意見もよく聞く。このような方法はどう?

私の場合、昇龍拳はこのように意識しています。

①まず、→、↓、↘のコマンドですが、→を入れたらニュートラル（以下N）にして、↓に入れたらNにして↘を練習。

②次に、今度はそれをNに戻さずスムーズにゆっくりとやる。

③その形を崩さないように素早く入力できるように練習。

④ボタンは入力し終わったと思ったら押す。

私はこのような感じをイメージして練習しました。

感覚的には、右を入れたらすぐ右下で止めるといった感じ（しかし、→↘ではなく、あくまでも下方向を入力していると思うこと）。そう意識すること。私の場合、とくに左向きで昇龍拳を出すときに意識しました（今ではまったく意識していませんが…）。

（福岡県 ガイ大好き君）



（埼玉県 P.N.景徳鎮君）



（神奈川県 P.N.キライになれない君）

こっちは昇竜コマンド中心でまとめてくれたもの。

どうやら、大事なのは「そう入力しているようにイメージする」ってことなのかな? みなさんもいろいろ試してみてほしい。

ってことで、まだまだ募集する。昇竜&スクリューのコマンド修得方法、「オレはこうして覚えた!」ってのがあったら、教えてほしい。

GAMER'S NETWORK
バンジーネット
電話で100人おしゃべり、ゲーム好き、マンガ好き、アニメ好き、みんな大集合!
パーティールーム 8人で同時に会話ができる
伝言板 01#～57# イイタイホウダイ、他友達ボシュウなど!
24時間無料で受付中!!（※ただし通話料はかかります。）
ゲーマーとコスプレイヤーの方はこちら
03-5668-7676
無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7666
アニメ・マンガ・同人誌フリークの方はこちら
03-5668-0120
無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7677
365日フル稼働（無人です）。※ダイヤルQ²、ツーショットとは関係ありません。
バンジーネット事務局 発信地／東京 TEL.03-5668-7777㈹ 〒133 東京都小岩郵便局私書箱26号 バンジーネット事務局



中平正彦先生が、きみたちに挑戦状だ!!



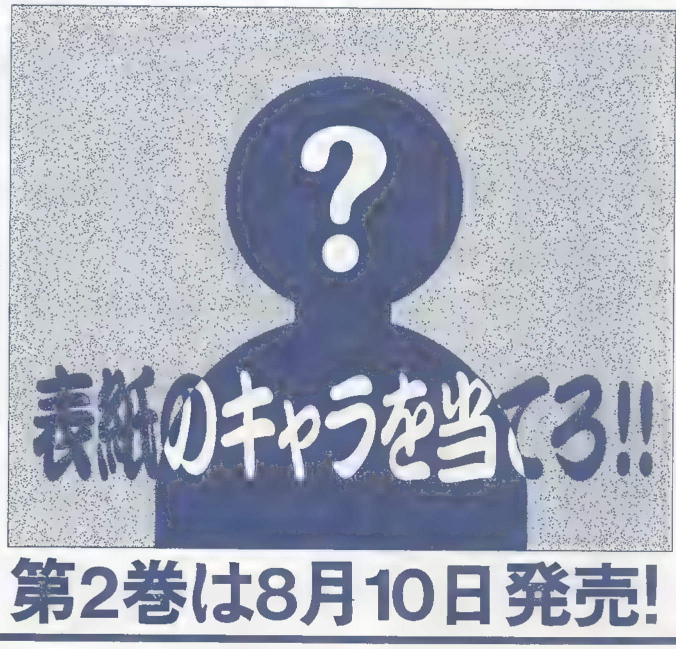
今号の話をもって超～カンドーのフィナーレを飾った中平正彦先生の『ストリートファイターZERO』だけど、その11話から最終話までを収録した単行本第2巻が8月11日に発売が決定したのだ(ちなみに第1巻は定価550円にて好評発売中なのだよ)。

そこで、読者のみんなに単行本第2巻の表紙になるキャラクターを当ててほしいのだ。キャラは『リュウ、ケン、春麗、ナッシュ、ローズ、ガイ、サガット、ソドム、バーディー、アドン、ダン、ベガ、ゴウキ』の全13人の中から1人だけ選んでくれ。みごと当てた人の中から抽選で3名の方に中平先生描き下ろしのサイン色紙をプレゼントするのだ(締切は7月31日到着分までだよ)。

※超～ヒント　すでに発売している第1巻の話数Round1、3、5、7、9の中に登場しているキャラクターだ。そうあくまでも登場しているだけなのだよ。

●官製ハガキにてご応募ください●

ハガキの裏にキャラ名1人を書き、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して⇩住所までお送りください
〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
㈱新声社ゲーメスト『第2巻の表紙は誰だ』係まで
※当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。



第2巻は8月10日発売!

©CAPCOM 1995


むあ〜〜〜はははははははははは!!!
単行本第②巻は8月10日発売!!
真の力を放て!!リュウ!!
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ZERO
ゼロ
Final Round.
中平正彦
©CAPCOM 1995


かは…!!!
ぐあああああ
このサイコクラッシャーは貴様が命尽きる迄決して止まらぬ!!



うおお!!!
俺にはッ!!!
…俺にはふたたび拳を交えると誓った友が居るッ!!!
この「気」は……
また闘ってみたいと思う強者達が居る!!
リュウ…


!?
な…
バカな!!
こんな
小童ごときの
拳を
受けてしまう
だとう…!?
…そして!!!
そして…
未だ見ぬ
強い奴に
会うために…!
フ…
ぬ
る
い…わ

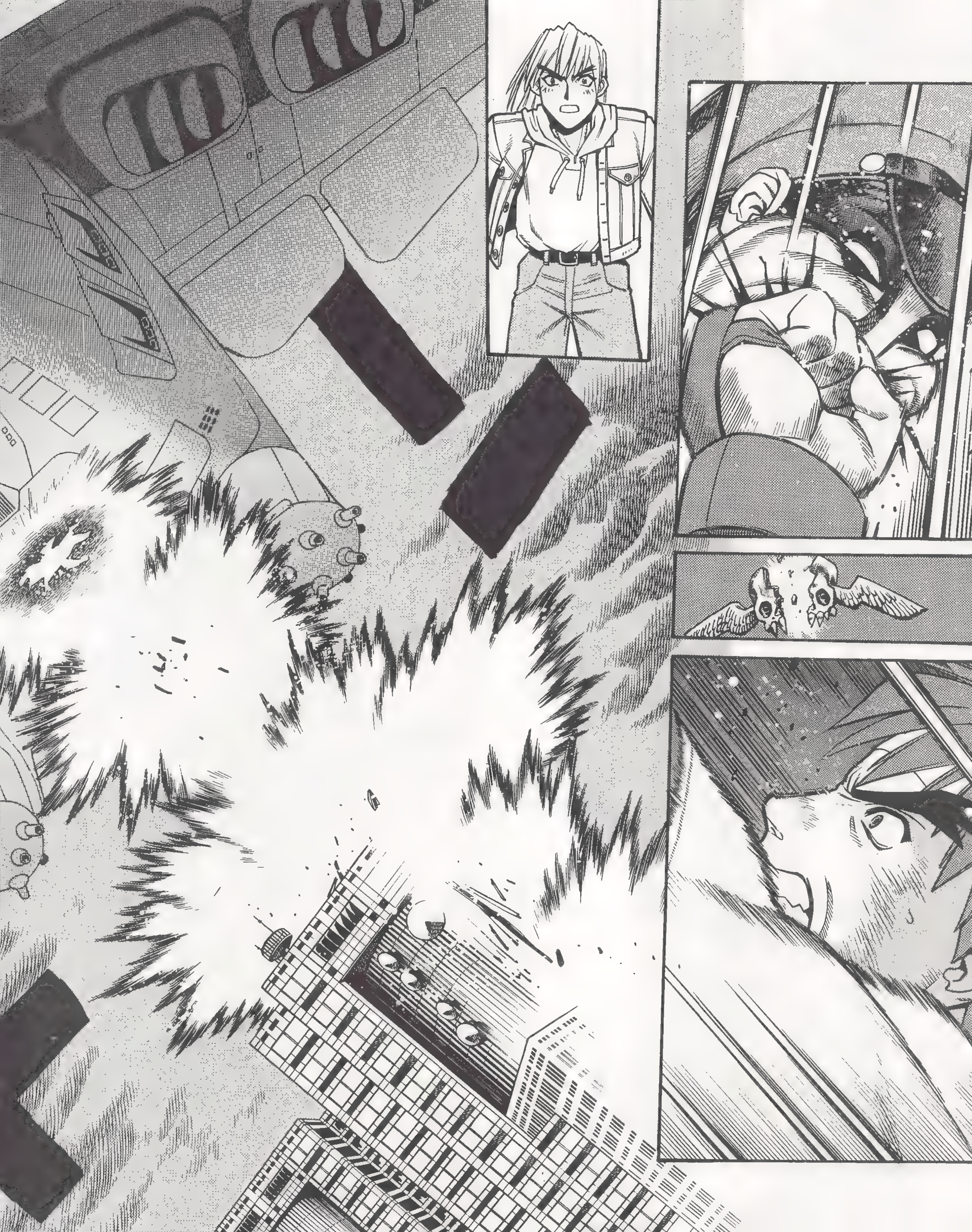

真空竜巻旋風脚――!!!

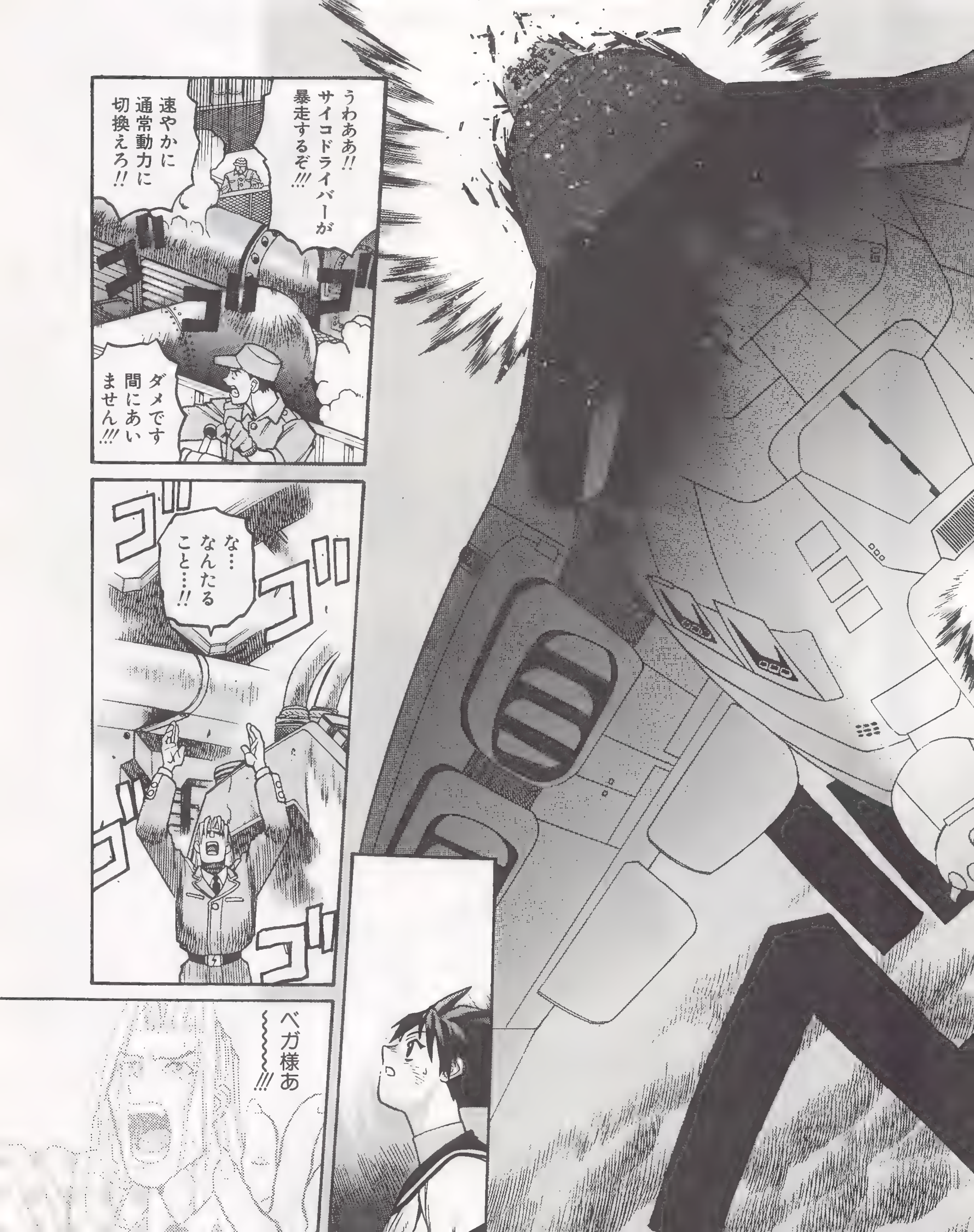

春麗ッ!!!
捜したぞ!
どうだ… 父上の消息は何かつかめたのか?
いえ…でも この移動要塞に居ないことは確かね…
そうか… ならば早々にここを脱出しよう!
あくまで軍人としての勘だが… ここは危険だ!
いい勘だわ これ見て
…
…?
相当大規模な装置の図面だな…
この移動要塞はベガ自身の「力」を増幅する「サイコドライブ」という装置を推進力としてるの
つまりベガの「力」無しでは浮かぶことさえできないのよ
そして今まさにリュウの「気」がベガのそれを圧倒しつつあるのを感じるわ…
この移動要塞が新宿に堕ちるというのか…!?!


ザあああああ
ズガァ
見ろ
都庁が…!!
ガス爆発じゃないぞ…まるで何かが駆け上がったかのように…!!
一体あそこで何が起きているんだ!?
リュウ!!


バ…
カ…
な…
この…ベガ様が──…
こんな小童に──…
真
ああッ

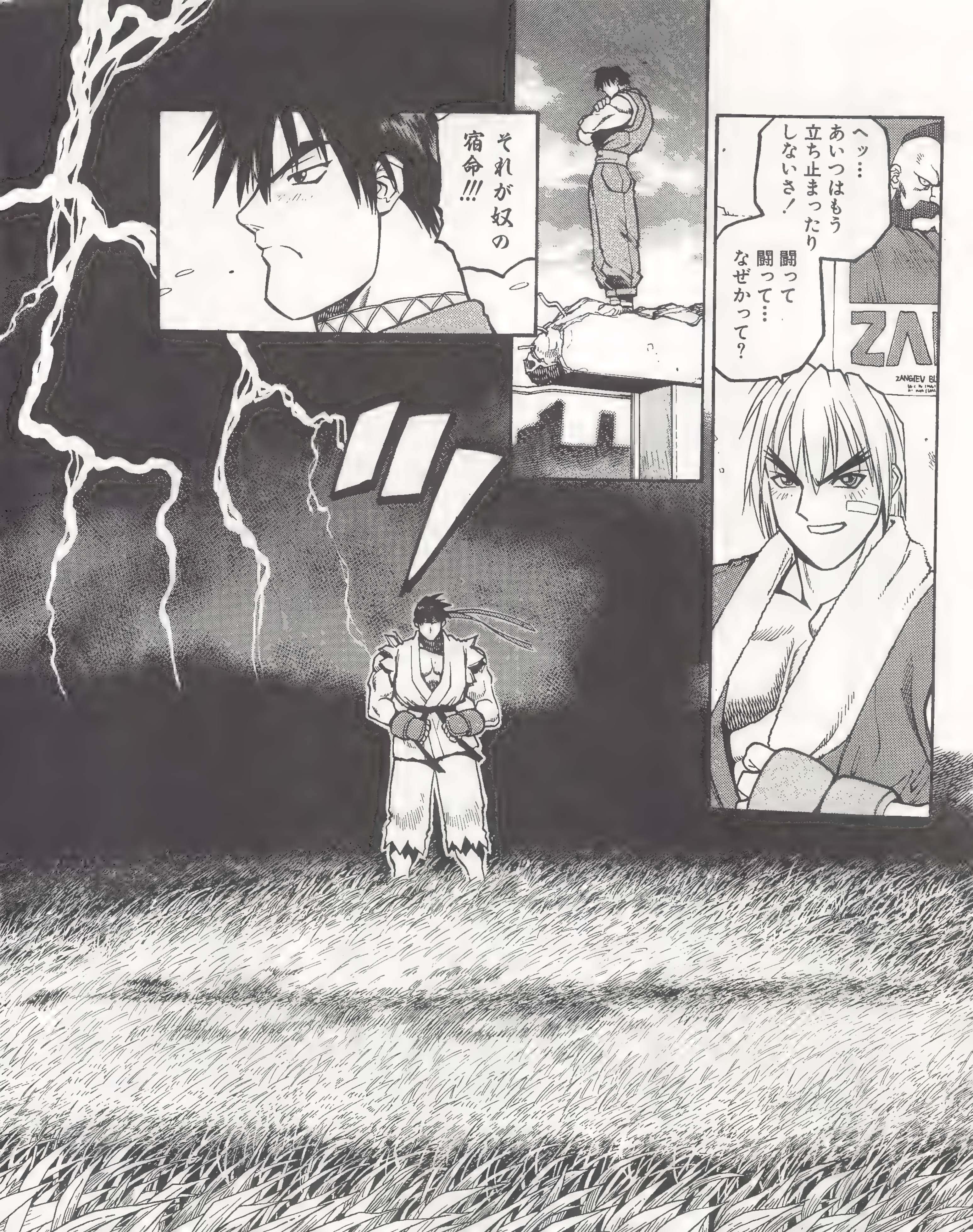

終わりだッ!!
ベガ!!
昇龍拳



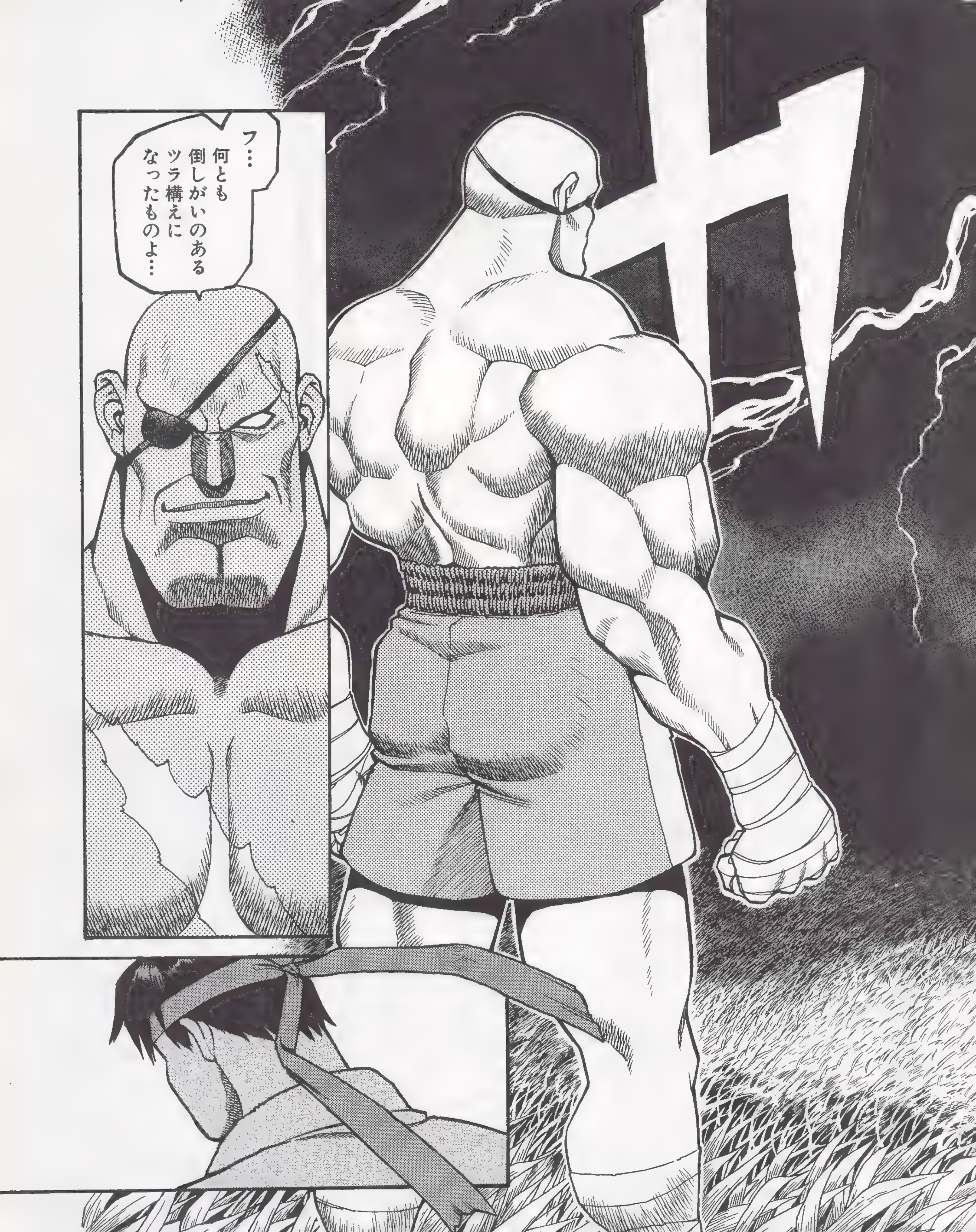

うわああ!! サイコドライバーが暴走するぞ!!!
速やかに通常動力に切換えろ!!
ゴゴゴゴ
ダメです間にあいません!!!
ゴゴ
な…なんたること…!!
ゴゴゴ
ベガ様あ〜〜〜!!!


これは…一体!?


ズ
ズ
「シャドルー」移動要塞の
爆発エネルギーは
ほぼ上空へと
逸れたのだ――……
まるで
新宿の街を
護るかの
ように！
COVERANI
パクァァァァ
それが
「サイコドライバー」に
よる効果なのか…
また
ある筋には
ローズなる女性の
「ソウルパワー」によるもの
とされる説もあるが
現時点では不明である
そして…
そして
リュウという
青年だが…



ヘッ…
あいつはもう
立ち止まったり
しないさ！
闘って
闘って…
なぜかって？
それが奴の
宿命!!!
ZANGIEV


フ…
何とも
倒しがいのある
ツラ構えに
なったものよ…



STREET FIGHTER ZERO

そして 新たなる原点（ゼロ）へ――――…

SPECIAL THANKS TO ALL STAFF OF CAPCOM

END

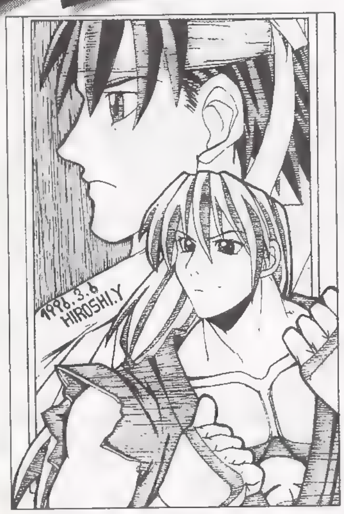
「ストリートファイターＺＥＲＯ」は今号をもちまして終了です。ご声援ありがとうございました。

投稿者の
熱い要望にお応えして
ついに月刊化！

vol.8
発売中
AB版540円

GAMEST WORLD ゲーメストワールド

VOL.8は――
ストリートファイターZERO2大特集!!



（岡山県　薬師寺宏）

- 「ZERO2キャラ大解剖」や「声優インタビュー」など、目玉企画の目白押し!!
- 月刊化記念特大プレゼントも実施！

VOL.9（7月25日発売）の特集は
納涼『ホラーゲーム』!!
投稿締切は6月30日だ。まだ間に合うぞ!!

ライター募集！

ゲーメストワールド月刊化にともない、ライターを募集します。
●履歴書（写真貼）
●作文／テーマ「ゲーメストワールドでやりたいこと」800字以内。
以上2点を、ゲーメストワールド編集部・担当／長瀬までご郵送ください。追って面接日等をご連絡いたします。
■あて先
〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル(株)新声社
ゲーメストワールド編集部
担当／田村

常時投稿募集中！

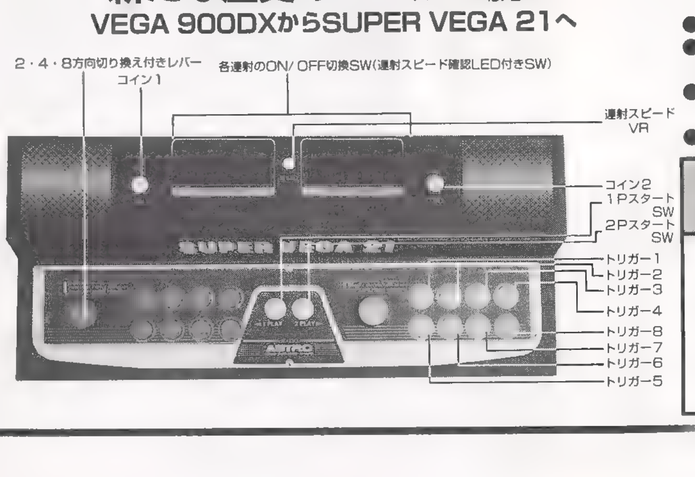
■イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPHOTOなどを常時大募集！

あて先
〒101 東京都千代田区内神田
1-11-4藤吉ビル (株)新声社
ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね

会社が移転しました。

新住所 〒599-02 大阪府阪南市鳥取中206
新TEL 0724（71）5599
新FAX 0724（71）5622

新世紀のコントロールBOX
SUPER VEGA 21
¥65,000
新たな歴史のベールを脱ぐ
VEGA 900DXからSUPER VEGA 21へ



- ●ステレオ基板内蔵。
- ●連射ON/ OFF SW16コ付き。
- ●連射スピードが目で判るLED付き。
- ●アストロ純正パネル使用。
- ●全てのトリガーボタンと同時押しボタンが自由にセットできます。
- ●ビデオ、RGB21ピン、S端子TVに対応
- ●NEO GEO、サターン、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、プレイステーション、パソコン用ジョイスティックとしても使えます。
- ●テストSWでゲーム仕様チェックOK
- ●1P＋2Pの16トリガーボタン使用で新たな家庭用ゲーム機にも対応可能。
- ●コイン1、コイン2それぞれのボタンで操作可能。
- ●麻雀パネル（別売）もあります。

新商品
SUPER VEGA 21専用
サターン用ケーブル
¥8,000
プレイステーション用ケーブル
¥8,000
NEO GEO用ケーブル
¥3,500

○PCエンジン（6ボタン用）ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500
○NEOGEO用ケーブル(VEGA9000DX専用)	¥9,800
○スーパーファミコン用ケーブル	¥8,000

全基板、格安にて販売中!!

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。
■お申込方法
●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
●代金は商品と引き換えでお支払い下さい。
●3ヵ月保証書付きです。
●アフターサービスは完全ですので安心して下さい。

ハッピー商会GM係
〒599-02 大阪府阪南市鳥取中206
TEL.0724(71)5599
FAX.0724(71)5622
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室030または040(71)84103まで！

燃えろ！夏子～♬

DISC BOX

今号の新作情報

ステレオドラマ ツインビー PARADISE 3 Vol.1



1996年6月21日発売
キングレコード
CD：KICA－7705
価格：￥3000（税込み）

4月より再々復活！文化放送系列で放送されている「ツインビーPARADISE 3」のCDが発売された。ラジオがあってCDがあるこのシステムが丸々復活したことにファンは大満足のはず！CDは6月より毎月1枚ずつ、計6枚発売されることになった（ん？6枚＝6カ月放送されるってこと？）。初回特典にスペシャルCDシングルが付く。こりゃあ急いで買わにゃ～！

ときめきメモリアル SOUND コレクション 3



1996年6月21日発売
キングレコード
CD：KICA－7706
価格：￥3000（税込み）

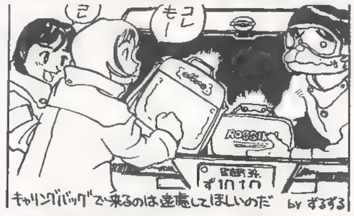
大～人気のときメモシリーズだが、CD関係もまた同様に人気が高い。そんな中にあるこのSOUNDコレクションシリーズももう3作目となる。このシリーズの内容は、ときメモのプレイステーション版のVGMのアレンジアルバム。季節別に雰囲気のあるVGMをメインに10曲をセレクトし、アレンジ！このCDの付録は、藤崎詩織こと金月真美さんのポエムとイメージフォトのブックレットがつくぞ。

カプコンゲームサウンドトラック「ストリートファイターZERO2」CD-エクストラ（CD-ROM対応）



1996年6月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VIZL－24
価格：￥3200（税込み）

ストリートファイターZEROシリーズ最新作のCDが発売された。今回のCDもいつも通りのVGM集となっているのだが、これに加えて、ストZERO2の映像も楽しめるCD－ROMが付いているのが大きなウリ。この原稿を書いている時点でどの機種に対応するかがまだ未定なため対応機種が書けないが、すでにモノは発売されているので店頭にて確認してほしいところ。注目できる一品である。



ずるずる

梅雨に入るとさすがに「もう時期は夏！」って感じ。さすがに6月第1週の土日にてリフトのあるスキー場（野外の！）でのスキーを終えたが、7月からは長野県の乗鞍高原の雪渓にて滑ることに。自分の足で登るわけだ！そのために6月は基礎体力作りをやった。足腰、そして腹筋、背筋を。もう10歳若かったらなぁと思う毎日だった。

TOP10 6/1～6/15㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	―	53	D&D®シャドーオーバーミスタラ	VE	VICL-2169	2000円
	2位	―	39	ときめきメモリアル MAY.美樹原愛	KR	KICA-7688	2800円
	3位	―	35	ファイティングバイパーズ オリジナル	PG	POCX-1030	2800円
	4位	―	30	エヴァンゲリオン 3	KR	KICA-300	3000円
	5位	―	26	バーチャロン サウンドデータ	TE	TYCY-5486	2000円
	6位	―	23	セクシーパロディウス	KR	KICA-7703	2200円
	7位	6	11	速攻生徒会 ドラマCD	KR	KICA-1174	2800円
	8位	6	9	沙羅曼蛇 2	KR	KICA-7695	2200円
	9位	2	7	ときめきメモリアル対戦パズル玉	KR	KICA-7699	2200円
	9位	1	7	龍虎の拳外伝 アレンジ	PC	PCCB-213	2500円
ビデオトップ10	1位	―	75	バーチャロン	CR	COVC-4726	4800円
	2位	1	18	ファイティングバイパーズ	CR	COVC-4724	4800円
	3位	2	14	鉄拳 2	SS	GV-22	4800円
	3位	―	14	VF 2 パイ	TE	TYVH-5008	2900円
	5位	3	11	REALBOUT 餓狼伝説	SS	GV-24	4800円
	5位	4	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	7位	―	9	バーチャファイター キッズ	CR	COVC-7425	4800円
	8位	―	7	VF 2 ジャッキー	TE	TYVH-5005	2900円
	9位	5	5	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	9位	6	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCVP-11740	4800円

VE：ビクターエンタテインメント　KR：キングレコード　PG：ポリグラム
TE：東芝EMI　PC：ポニーキャニオン　CR：コロムビアレコード　SS：新声社

CD&ビデオトップ10

CD編

な、なんと1位から6位までがニュータイトルとなった。そのトップはD&D2。さすがはカプコンといったところ。2位にはときメモが入ってきた。4位にエヴァンが入るところが㋘屋らしいかも。
注目株のバーチャロンは5位。やや力不足か。

ビデオ編

対戦格ゲー時代に終止符？バーチャロンのビデオがトップに立った。よりV.R.を使いこなしたいという欲求からの売れ行きと思われる。映像もきれいな部分があるからね。
2位のファイティングバイパーズを抑えてのトップは立派といっていいだろう。

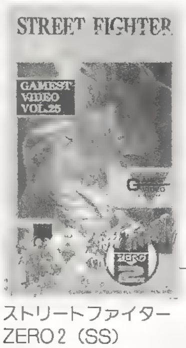
今号のオススメタイトル

自宅でビデオテープを整理していたら、過去に攻略していた「達人王」のビデオが出てきた。つい見入ってしまったのだが、そのバックに流れるVGMが非常に懐かしく思えたので、今回はそのVGMを収録するCDをオススメすることにしました。
このVGMの音源、東亜プランの新シリーズなのだが、やや軽くなった音質に違和感があったことを覚えている。
今でも東亜節は最高－



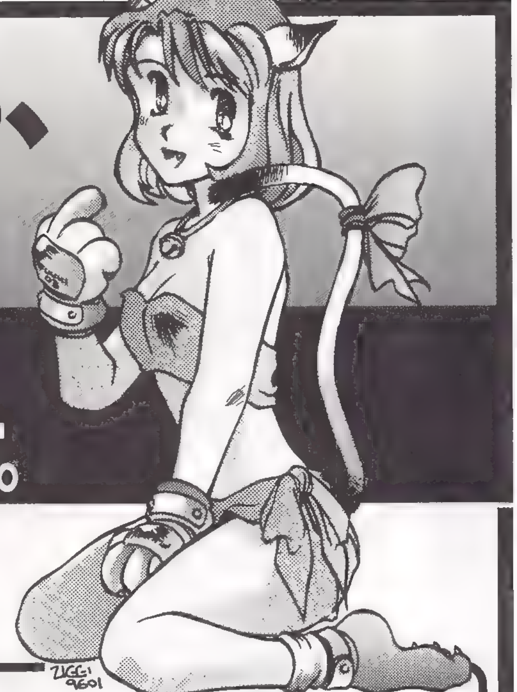
達人王（PC）

ビデオのオススメは、最近出たばかりの「ストリートファイターZERO2」。もちろんプレイヤーはゲーメストライターのものだ。
何でオススメかというと、単に私が急にZERO2にハマり始めたため。前作までリュウ使いのはずが、数年ぶりにザンギエフ使いに戻った。
ZEROシリーズ初級者にとって一番役に立つのは上級プレイヤーの動き。さあて、うまくなりますかコレで－



ストリートファイターZERO2（SS）

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

タイトー・F-3ソフト
ダライアス外伝（インスト取説ナシ）
あっかんべえだあ
ハットトリックヒーロー'95
エレベーターアクションリターンズ
逆鱗弾

カプコンCPSⅡサブボード
ヴァンパイア
ヴァンパイアハンター
スーパーストリートファイターⅡX
（インスト取説ナシ）
ストリートファイターZERO

ジャレコメガシステム32ソフト
ゲーム天国
湾岸戦争
テトリスプラス
P−47 ACES
エンジェルキッス（麻雀）
スーチーパイⅡ（麻雀）

コナミシステムGXソフト
ツインビーヤッホー！
沙羅曼蛇2
極上パロディウス！
対戦ぱずるだま

アトラス
豪血寺一族
豪血寺外伝

カプコン
ロックマン・ザ・パワーバトル
クイズ殿様の野望2

ナムコ
アウトフォクシーズ
ワールドスタジアム'95

テクモ
でろーんでろでろ

ミッチェル
スーパーパン3
キャノンダンサー
がんばれギンくん
がんばれゴンタ2

カネコ
ジャッキーチェン

データイースト
マジカルドロップ

バンプレスト
銃弾嵐
スーパースラムズ
ウルトラ警備隊
ガンダムファイナルシューティング

●今月の超目玉●

沙羅曼蛇2（PCB）
格安!!
大特価!!

6月5日AM11:00からの電話予約になります。
（それ以前の受付はできません。）

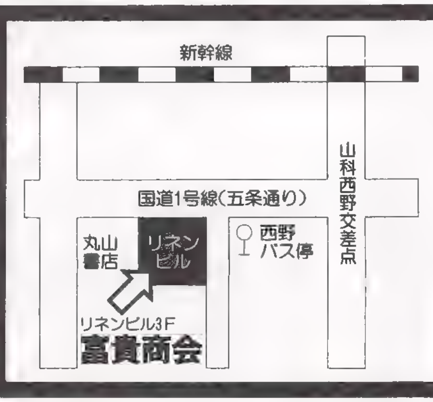
クイズ各種3.000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



で〜。僕なんかさ〜。パチンコばっかりやっててさ〜。
銭が消えてくんだ。人呼んでアフタヌーンギャンブラーさ。

EVENT

'96東京おもちゃショー特派員リポート!

去る6月6、7、8、9日に開催された業界関係者注目の世界的イベント、東京おもちゃショー。

おもちゃショーといっても、皆が関心があるのはやっぱりゲームだよね。次世代機ゲーム戦争が過熱する業界の関心も、やっぱりゲームに集中し各メーカーブースは活気に溢れていたぞ。



ゲームとガレキの融合品？バンプレストの「ゼクシード」。

まず、今夏にPS、SS、SFC版の発売が決定し「ストZERO2」でますます盛り上がるカプコンブース。やはり「ZERO2」一色っていう感じだったけど、他にも8月下旬発売予定の「謎魔界村」(なんとパズルゲーム)や懐かしの「天地を喰らう2」等で来場者の視線を集めてたぜ。

お次は注目セガブース。ここでの目玉はなんといってももうすぐ発売予定の「ナイツ」。来場者は幻想的な夢の世界を舞台に、自由な空中浮遊を楽しんでいる。おっとここで我が同胞EX編集部も参加する「ゲーム雑誌対抗デカスリート大会」に遭遇、ボタン連打と絶妙のタイミングで健闘するEX編集部だが、おしくも準決勝で敗退、残念だぜ。ほかにも、あの電撃移籍事件で世間をあっと言わせたワープ待望の新作「E・O」(エネミー・ゼロ)のビデオが流れていたぞ。



セガサターン持ってない人でもおもわず欲しくなる。

そして、なんとコンパニオン全員が準のコスプレーをしてるナムコブースでは、豪華プレゼントが貰える「鉄拳2勝ち抜きサイコロゲーム」で盛り上がる一方、ソフトのほうも「ワールドスタジアムEX」や「ナムコミュージアムVOL3」等充実のラインナップが勢ぞろい。

最後はSNKブースだ。ここでの一押しは、PS、SS版も決定したRPG「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」。サムスピチームがフジテレビと組んだ期待作。近藤サトアナを声優に起用したりなんかしちゃうらしいぞー楽しみだね。以上おもちゃショーリポートでした。



どうせだったらおヘソも出してほしかったってのは贅沢？

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHE

MUSIC

電脳戦隊の外伝だい!

新西暦202年。謎の生物に地上を奪われた人類は、移動型海底都市を本拠地に地球奪回の機会をうかがっていた。そんな人類の希望を担う特殊部隊、それが女性型サイボーグ戦士「ブギィズ・エンジェル」だ。

というのが'96年1月から隔月発売されている「電脳戦隊ヴギィズ・エンジェル」の概略だが、今回は外伝ドラマCD「進め！スーパー☆エンジェルス！」の紹介だ。

エンジェルスの5人が訓練中に時空の穴に吸いこまれてしまい、江戸時代へとタイムスリップしてしまうというところから話が始まる。

いつもと違う雰囲気での彼女たちの活躍を聴きたい人は要チェック。6月21日に発売なので、これを読む頃にはお店に並んでいるぞ。NECアベニューから発売で税込み価格3000円だ。

聴かなかったら、レベッカのパンチが飛ぶぞー



外伝ということでエンジェルスも2等身。カワイイやね。

MUSIC

ファンシーCoCo続報!

前にこのコーナーで紹介した「魔法少女ファンシーCoCo P(プレミアム)」。今回はそのACT.2「学園祭は大変だ!」(7月1日発売)の紹介だ。

内容はタイトル通り。ココご一行が学園祭のさなか、マジカルボールらしい学校の秘宝を巡って、生徒会長の白石美奈子が放つ刺客との闘い!?が繰り広げられる。

まぁノリは前回と同じで、濃いキャラたち(というか普通は不許可らしい)が好き勝手なことをやっている内にストーリーが進む、というドタバタ物。でも、ちゃんと話がまとまっているからスゴイ。

このCDには1枚目と同様ボーナストラックとしてオマケドラマと岩永哲哉の歌う「Changes」が入る。これで3000円(バップより発売)はオトクだぞ。

それから、このドラマが放送されているラジオはココドラマが終わっても引き続き番組タイトルを「宇宙海賊宝舟組!」と変えて放送されることになったぞ。でもサブタイトルやパーソナリティはそのまま。つまり松本&白鳥セット(個人的にホクホク♡)や檜山&森川コンビは健在ということだね。

タイトル変更は7月9日から。聴き逃すんじゃねぇぜー



ゲンキいっぱいのココが目印のACT.2のジャケット。

一期一会のおつきあい

PCB共和国

(取扱商品)
■新品・中古基板
■各種筐体・モニター
■コントロールBOX
■「分吉くん」総発売元
かならずTELの上ご来店下さい。

2本差基板「分吉君」は1台の筐体が2倍に使えてシングルロケや台数の少ないゲームコーナーに最適！

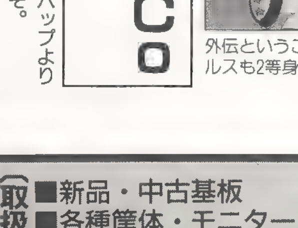
「分吉君強力DX型」フルセット	OP価格¥33,000
(アンペア容量の多い基板を使用する時のレギュレーター付)	
「分吉君DX型Ver.3.0」	OP価格¥25,000
DX対応オプション	OP価格¥9,000
「分吉君ST型Ver.3.1」	OP価格¥22,000

◆当店の商品は原則として全てメーカー純正インスト付です◆
◆宣伝経費をかけない分だけより安く売れます◆
カプコンCPⅡソフト各種 格安につき電話でお問合せください

バーチャファイターPCB(電源付フルキット)	18,000	ギャラガ	10,000
ナックルヘッズ	10,000	ギャプラス	16,000
ペブルビーチ(STVロム)	12,000	プライムゴールEX	80,000

リスト中の価格はすべて消費税抜きの価格です。
在庫リストご希望の方は、80円切手3枚を同封の上、ご請求ください。

■来店できない方は、銀行振込をご利用下さい。
第一勧業銀行 蒲田支店 普通1869777
有限会社 クリーンハート
■運賃は手軽な着払いです。



有限会社 クリーンハート 日本娯楽機械オペレーター協同組合加盟
☎03-3721-1933
営業時間▶13:00〜20:00
定休日▶火曜日
店舗▶〒145 東京都大田区田園調布1-47-2

OPEN YOUR PERCEPTION

INFORMATION

ときメモイベントキャラバン再び

EVENT

全国のときメモラーを熱狂させた、あの全国キャラバンが「ときめきメモリアル」全国イベントキャラバン'96夏として僕らの前に帰ってきた！　あ、あの、嬉しいです…(美樹原調)。

ゲストは金月真美さんはもちろん、'96コナミときめきティーン栗林みえちゃんそのほかの超豪華ゲストを予定しているぞ！春のイベントに行けたラッキーちゃんも、行けなかった不運君も、今年の夏はこれできまり！

CHECK NOW

・7／27(土)
東京　豊島公会堂
開場：12：00予定　開演：13：00予定
お問い合せ先：アニメイト　03-3957-1234

・7／30(火)
札幌　道新ホール
開場：12：00予定　開演：13：00予定
お問い合せ先：アニメイト札幌店　011-219-1223

・8／11(日)
大阪　森宮ピロティホール
開場：13：00予定　開演：14：00予定
お問い合せ先：アニメイトベルタ店　06-643-5818

・8／14(水)
広島　アステールプラザ大ホール
開場：13：00予定　開演：14：00予定
お問い合せ先：紀伊國屋書店レコード部　082-225-3250

・8／17(土)
鹿児島　鹿児島市市民文化ホール第2ホール
開場：13：00予定　開演：14：00予定
お問い合せ先：㈱十字屋本店　099-225-3131
㈱十字屋クロス店　099-239-8585

・8／18(日)
福岡　都久志会館
開場：13：00予定　開演：14：00予定
お問い合せ先：アニマップ本店　092-731-5256

・8／19(月)
高知　高知県民文化ホール
開場：13：00予定　開演：14：00予定
お問い合せ先：細川レコード店　0888-24-5888

・8／27(火)
郡山　郡山市民文化センター中ホール
開場：13：00予定　開演：14：00予定
お問い合せ先：三野屋郡山店　0249-22-7797

・8／28(水)
名古屋　名古屋港湾会館
開場：13：00予定　開演：14：00予定
お問い合せ先：アニメイト名古屋店　052-453-1322

・8／29(木)
金沢　石川県教育会館
開場：13：00予定　開演：14：00予定
お問い合せ先：山蕃109店　0762-20-5010

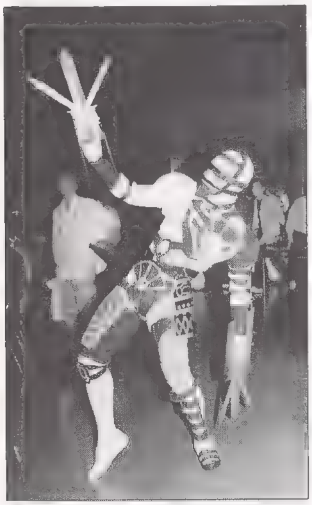
ほうこ～く！ソウルエッジエリアチャンピオン大会

EVENT

やアみんな！ほふってる？本誌6／30号でも紹介した通り、6／2にソウルエッジエリアチャンピオン大会が行われたぞ。ゲーメスト取材班は大田区産業プラザの大会を取材したんだけど対戦は勿論、コスプレも予想以上に盛り上がってたぞ。

ざっと結果を報告すると、

- 優勝　大倉一行　君（リ・ロン）
- 準優勝　徳岡美知生　君（セルバンテス）
- 3位　関根亮　君（ソン・ミナ）
- 4位　青山豊　君（セルバンテス）



見よ！この雄姿、完全に成りきってますな。



オイラもリ・ロン使ってるんで、ご指導お願い！

コスプレ部門
優勝　みちのくさん（ヴォルドー）

大方の予想通り、船長強しってな感じだったんだけど、それを破った大倉君は凄い！ネーム入りPS版ソウルエッジは君のモノだ！オメデトウ。

☆☆☆今月のおおっと筐体☆☆☆

カプコン・ステータス	18インチ	58000
カプコン・ステータス	25インチ	60000
カプコンQグランダム	25インチ	90000
タイトーカナリー	25インチ	68000
ジャレコポニー	18インチ	30000
ジャレコポニー	25インチ	60000
ジャレコマークII	28インチ	45000
ジャレコマークIV	29インチ(新品・税込)	195000
コナミドーミー	26インチ	60000
SNKテーブル	19インチ(4本用PCB付)	58000
SNKアップライト	25インチ(4本用PCB付)	80000
セガアストロシティ	(新品)	200000
セガアストロシティ	(バーチャファイター組込)	120000
セガアストロシティ	(バーチャファイター2組込)	390000
セガアストロシティ	(ファイティングバイパーズ組込)	290000
大型筐体・リングレイジ・4人用(アップライト)		65000
大型筐体スーパーモナコGP(スタンダード)		50000

ボンバーマン	20000	ストリートファイターII	6000
大工の源さん	15000	マジックソード（海）	23000
エアーデュエル	14000	カルテット	14000
リムロッキンバスケットボール	17000	バーチャファイターリミックス（ロム）	10000
ワールドカップ94	10000	コラムス	8000
ライガー（海・アルゴスの戦士）	15000	エイリアンシンドローム	18000
サンダードラゴン	18000	ギャプラス	25000
1943	14000	スーパーワースタ'93激闘版	20000
ストリートファイターダッシュ	10000	ローリングサンダー	35000

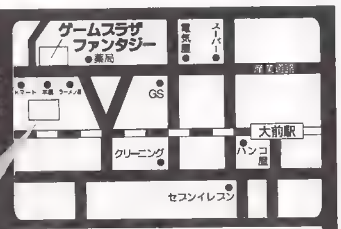
コントロールBOX用 AVスピーカー 特価発売中!! 1組¥2,000

中華大山	14000	ヴィマナ	15000
ツインイーグル	19000	ドギューン	22000
あしたのジョー	7000	レディバグ	20000
クイズクレヨンしんちゃん	8000	ミスターDo	15000
クイズクレヨンしんちゃん おらと遊ぼ	13800	ミスターDoワイルドライド	18000
V・V	15000	ミスターDoキャッスル	18000
スノーブラザーズ	8000	ムーンパトロール	19000

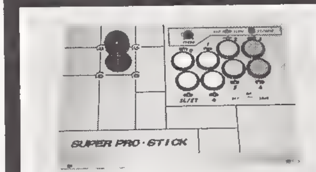
★基盤の価格・在庫は常に変動していますので、お問い合わせ下さい。
★新品・中古筐体、良い物がどんどん入荷します。どんどん御来店して、見て確かめてお買い上げ下さい。
★お電話にでもお気軽にお問い合わせ下さい。

お知らせ

基板コーナー・筐体コーナー移転しました。更に更に充実した品数でお待ち致しております。



基板のファンタジークラブ



Z-8000TURBO ¥15,800
PC、メガドライブ、スーパーファミコン、サターン使用可　（シグマ電子社製）



AV-5000 ¥15,800
S端子、RGB入力可（シグマ電子社製）

基板・筐体・大型筐体・コントロールBOX販売・買取の親切な店　Fantasy ファンタジークラブ

〒326 栃木県足利市大前町839-1 TEL.0284-62-6926 FAX.0284-62-7407 営業時間AM10時～PM7時 年中無休
7時～9時のお問合せ TEL.080-805-5269(携帯)

ワイルド キャット

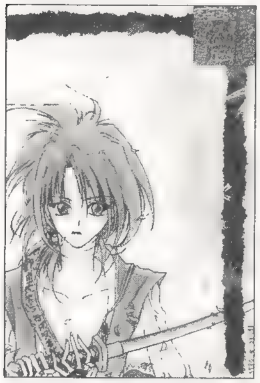
通信販売専門
中古基板SHOP

Wild Cat

ビッキーズ イラストレーションズ

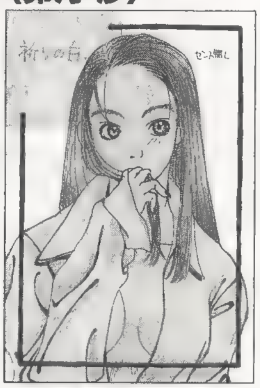
ギンパラ前田／D.堀田／T.えんり

〈まちしまん〉



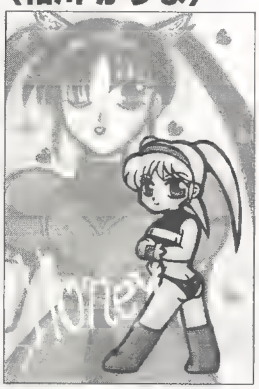
線が細やかで雰囲気が出ているね。超よろしいってカンジ。（D・堀田）

〈卯月 渉〉



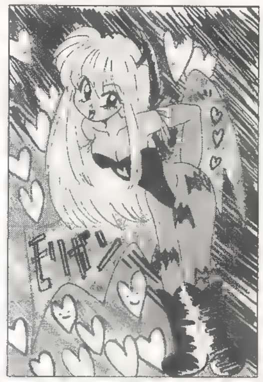
センスないなんてことないよ。レポートがんばって！（D・堀田）

〈相川 かずま〉



金髪ハニー命なので、おいらうれしい……（ギンパラ前田）

〈Kanako〉



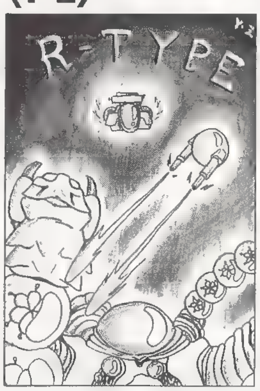
きんぱつモリガンは超このみです。うへへ。（T・えんり）

〈橘 志星〉



みんな閑丸くん大好きでちゅー（T・えんり）

〈Y・Z〉



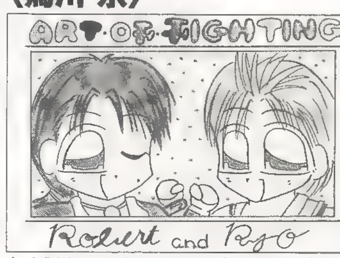
RTYPEとは、なつかしいですねっ！（ギンパラ前田）

〈さんさん〉



ゆりな様は、あやしくて好きです。（ギンパラ前田）

〈為川 京〉



お人形さんのような2人だね。瞳が大きくてカワイイ。（ギンパラ前田）

イラスト大募集!!

ビッキーズ店の広告を飾るイラスト大募集！ 広告に使用させていただいたイラストの中から3枚選び、Wild Cat特製テレカをプレゼント！ テレカの絵柄はまだヒミツ

〒104 東京都中央区銀座8-15-8
ダイヤハイツ301
前田方　までお願いします。

はじめまして今日和。ＢＩＣＫＹＥＳの土、日ゲーム大会の司会をやっている内の1人の結城ゆなです、と自己紹介はこれくらいにしといて只今ＢＩＣＫＹＥＳでは毎週土曜日・日曜日、時間は両日共にＰＭ３：００～４：００からゲーム大会を開催しています。で一体何のゲーム大会かと申しますと、土曜日はヴァンパイアハンター、そして日曜日はストリートファイターＺＥＲＯ２の大会を開催しています。特に土曜日のヴァンパイアハンター大会に関しては、日本全国探しても毎週開催しているゲームセンターは（多分…）ここ、ＢＩＣＫＹＥＳだけですし、もうかなりのロングラン開催なので参加者のレベルも高いですよ！（ちなみにゲー○スト杯のヴァンパイアハンター全国大会の上位入賞者も常連さんの内のひとりです）。「今でもハンターに燃えているけどあちこちのゲーセンから続々とハンターの対戦台は消えていくし、強い対戦相手にももうお目にかかれない…」とお嘆きの方、ぜひ一度足を運んでみてください！ゲームの腕に関しては高レベルですが、大会の雰囲気はとてもアットホームで楽しくやっております。日曜日開催のストリートファイターＺＥＲＯ２大会は、まだ始まってからそんなにたっていないので、まだまだこれからですが、ＺＥＲＯ２が好きな方、そして日曜日の午後をヒマでもてあましている方もぜひいらしてください。
あと、このＢＩＣＫＹＥＳのゲーム大会中はコスプレ参加もＯＫです!! ジャンルはゲーム系全般はＯＫ（ゲーム化したアニメもＯＫ！）ですのでゲームも好きだけどコスプレも好きな方、そしてコスプレだけしたい方の見学参加もＯＫですのでコスプレイヤーの方の御参加も心よりお待ちしていまーす!!（実は私を含めたゲーム大会司会者は皆コスプレイヤーだったりする…）。あ、ちなみにコスプレ姿での御来店は固くお断りします。着替えはＢＩＣＫＹＥＳ内でお願いします。……大事な事を言い忘れましたがいずれの大会への参加は全て無料です!! そうですタダです！ そして運がよければな～んかもらえる…かもしれません（結構豪華な物をもらっていった人もいるゾ！）。とにかく、これを見て興味を少しでももった人は一度来店してみて下さい!!（特にコスプレイヤーさんの御参加を切実にお待ちし……おっと失礼、私情をはさんでしまいました）
ではＢＩＣＫＹＥＳであなたの御来店をお待ちしています!! 以上結城ゆなでした。

ゲームセンター
ビッキーズ
Bickyes

OPEN 10:00～0:00 年中無休
TEL.03-3294-5444
〒101 東京都千代田区神田美土代町千代田21ビルB1



機関紙 千の種

Ｗｉｌｄ Ｃａｔでは基板、ゲーム、イラストなど、幅広めの偏りホビー機関紙「千の種（せんのたね）」を発行します。読者参加ＯＫというスバラシイモノです。くわしくは、「千の種」第1号（7月7日発行）を読んで下さい。ほしい方は80円切手を同封して、Ｗｉｌｄ Ｃａｔ住所まで御請求して下さい。

遂にOPEN!!

7.7 OPEN

平日:12:00〜20:00
休日:12:00〜19:00

今月の目玉商品

ストZERO	18000	SYSGXマザー	20000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	33000	1941	37000
ダンジョンズ&ドラゴンズ		天地を喰らう	30000
シャドー オーバー ミスタラ	TEL	バース	20000
ヴァンパイアハンター	20000	大魔界村	35000
サイバーボッツ	35000	ワンダーモモ	55000
X-MEN	17000	源平討魔伝	33000
エイリアンvsプレデター	35000	スプラッターハウス	25000
マーブルスーパーヒーローズ	30000	パックマニア	20000
レイフォース	37000	グラディウスII	30000
沙羅曼蛇2（ROM）	18000	グラディウスIII	30000
ダライアス外伝（ROM）	15000	グリッドシーカー	25000
F3マザー	55000	アラビアンマジック	21000
STVマザー	50000	ファイナルロマンス2	30000
CP IIマザー	15000	ハイパーリアクション	18000

価格、在庫は常に変化しています。
TEL、FAX、手紙等でお気軽にお問合せ下さい。
初心者大歓迎!!

他にもたくさん在庫あります。レトロ基板もありまっせ〜！ もちろん基板の買取もやってます。どんな基板でも、高価買い取りいたします。

基板 高額買取 超安売り

お問合せ
FAX.03-3452-4678
TEL.03-3452-4678

〒109 東京都港区芝浦2-1-11 グランドメゾン田町618

すばらしい本屋さん119軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461

●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718

●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061

●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511

●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836

●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220

●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281

●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979

●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011

●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312

●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原テパート3F
☎03-3257-0758

●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720

●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100

●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776

●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261

●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131

●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921

●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932

●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656

●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430

●ヤマギワソフト館　6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111

●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254

●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289

●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257

●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武冨ビル1F
☎03-5458-2454

●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319

●えるぱれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704　FAX:03-3462-2904

●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432

●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245

●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231

●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351

●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411

●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361

●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060

●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132

●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121

●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431

●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049

●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022

●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII 1F
☎045-311-8761

●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224

●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740

●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521

●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200

●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320

●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701

●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317

●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166

●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660

●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232

●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012

●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888

●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126

●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334

●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208

●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535

●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345

●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650

●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622

●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331

●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667

●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185

●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133

●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280

●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348

●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654

●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518

●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321

●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634

●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298

●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294

●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011

●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313

●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401／FAX:06-636-3402

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398

●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152

●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184

●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835

●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999

●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512

●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100

●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782

●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434

●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454

●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014

●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523

●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267

●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329

●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044

●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181

●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321

●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111

●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

- ストII　波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編　～紅い月の魔女～　定価570円
- ストリートファイターII（外伝）ウルティメット・タワーズ①　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク①　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編　～終わらない春～　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL〔　　〕
FAX〔　　〕

書名	冊数
速攻生徒会②　定価500円　小川雅史	冊
極上パロディウス　定価850円　岩尾奈美恵	冊
コンティニュー？　定価680円　ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター②　定価850円　藤田丈士	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー②　定価780円	冊
キャプテンコマンドー②　定価850円　戸橋ことみ	冊
ワールドヒーローズ2④　定価850円　雑君保プ	冊
KOF'95　4コマ決定版　定価580円	冊
ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー②　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③　定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版　定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー　定価780円	冊
ストリートファイターZERO　定価550円　中平正彦	冊
出たな！ツインビー③　定価850円　吉崎観音	冊
ギース・ハワード外伝　定価850円　天獅子悦也	冊
KOF'94外伝④　定価550円　鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑥　定価580円	冊
サムライスピリッツコミックアンソロジー　定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル①　定価980円　MONDO恵	冊
ストZERO2コミックアンソロジー　定価780円	冊
鉄拳2　定価850円　式田典史	冊
	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 7月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト７月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、204ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは７月14日(消印有効)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　〕〔　　　〕〔　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

8:今号のアイランド掲載の文字･イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

品名	定価	数量
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
鉄拳2	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO2	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL
FAX（　）

部数　　冊

条件

書名

担当者

定価

回　　巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３F

株式会社　新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所　□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

（7月30日号）

キリトリ線

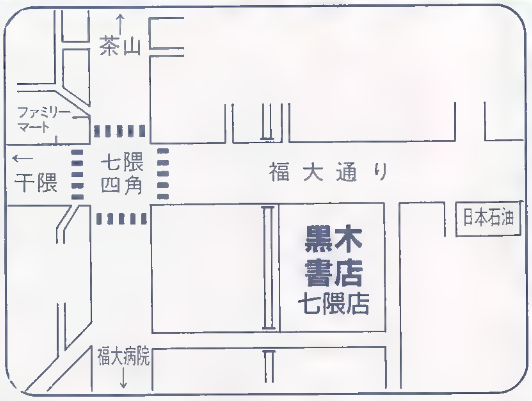
(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　） ※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ 1書店　2ゲームセンター　3コンビニ　4その他	

※の部分は○でお囲みください

今月の本屋さん：黒木書店 七隈店

Hコミックの豊富さでは市内で5本の指に入るであろう（未確認ですが）我が書店は福岡市を中心に11店舗をかまえる黒木書店グループの中の一店です。九州最大の大学である福岡大学のすぐ側で営業している為、若者向けの本を中心とした品揃えになっています。アニメ・ゲーム関連の本やファンタジア系の文庫、同人誌等豊富に取りそろえてますので、福岡大学に来ることがあれば是非黒木書店七隈店にお立寄り下さい。





営業時間 10:00〜24:00
休日　正月3ヶ日

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号）　500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号）　550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー
No.138（'95年3月15日号）　550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号）　500円
No.140（'95年4月15日号）　500円
No.141（'95年4月30日号）　530円
No.142（'95年5月15日号）　500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）　550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号）　550円
付録：PERFECTII
No.146（'95年7月15日号）　550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.147（'95年7月30日号）　530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）　550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP
No.151（'95年9月30日号）　530円
No.152（'95年10月15日号）　550円
No.154（'95年10月30日号）　530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典
No.155（'95年11月15日号）　500円
No.156（'95年11月30日号）　530円
No.157（'95年12月15日号）　500円
No.159（'95年12月30日号）　530円
No.160（'96年1月15日号）　530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号）　550円
No.164（'96年2月29日号）　550円
No.165（'96年3月15日号）　550円
No.166（'96年3月30日号）　530円
No.167（'96年4月15日号）　530円
No.169（'96年4月30日号）　550円
No.170（'96年5月15日号）　550円
No.171（'96年5月30日6月15日合併号）　550円
No.173（'96年6月30日号）　550円
No.174（'96年7月15日号）　550円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターIIダッシュ　1200円
付録：ストIIダッシュポスター
スーパーストリートファイターII　1280円
付録：スーパーストII特大ポスター
スーパーストリートファイターIIX　1280円
付録：スーパーストIIポスター
ヴァンパイア　1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
No.153（'95年10月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD　VOL.3
No.158（'95年12月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD　VOL.4
No.161（'96年1月15日号増刊）　780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻
No.163（'96年2月15日号増刊）　540円
ゲーメストWORLD VOL.5

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターIIX　3500円
付録：Macintosh対応CD−ROM
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
付録：巨大ポスター　1280円
No.3　豪血寺一族2　1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4　真サムライスピリッツ完全版　1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5　バーチャファイター2　Act.1　780円
No.6　ダライアス外伝　980円
No.7　スーパーリアル麻雀PII　1980円
No.8　鉄拳　980円
No.9　ギャラクシーファイト　980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2　1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター　1380円
付録：描き下ろしB2ポスター
No.12　餓狼伝説3　1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
No.13　天外魔境真伝　1280円
付録：B2サイズポスター
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル　780円
No.15　鉄拳2　Act.1　780円
No.16　ストリートファイターZERO　1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター
No.17　カプコンイラストレーションズ　2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル　1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3　980円
No.20　サイバーボッツ設定資料集　1800円
No.21　アーケーダー　880円
No.23　鉄拳2ACT2　1280円
No.25　闘神伝2　980円
No.26　ファイティングバイパーズ　980円
No.27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ　1380円
No.30　ソウルエッジ　1200円
No.32　バーチャロン
付録　B2サイズポスター　2000円
No.34　ダンジョンズ&ドラゴンズⒽシャドーオーバーミスタラ　1480円
No.36　ストリートファイターZERO2
付録　B2サイズポスター　1380円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

新作基板・ネオジオ予約受付中！

■中古基板（消費税込）
（H付)-JAMMA変換ハーネス付

アイドル雀士スーチーパイ	10,000
ウルトラ警備隊	22,000
ST-Vマザー	40,000
カイザーナックル（サブ）	3,000
ガンバード	28,000
ガンフロンティア	43,000
がんばれギンくん	8,000
究極タイガーII（ロム）	28,000
逆鱗弾（ロム）	10,000
豪血寺一族	5,000
コズモギャングザビデオ	28,000
ゴールデンアックス（H付）	12,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	3,000
沙羅曼蛇2（サブ）	12,000
シャドーダンサー	20,000
上海III	28,000
水滸演武（ロム）	3,000
ストリートファイターZERO	29,000
スラップファイト	12,000
スーパーリアル麻雀PIV	20,000
スーパーリアル麻雀PV	22,000
セクシーパロディウス	78,000
対戦ぱずるだま（サブ）	3,000
タイムパイロット'84	24,000
ダライアスII	35,000
チャイナタウン	18,000
デスブレイド	10,000
テトリス	8,000
闘神伝2	48,000
ドギューン	18,000
ドラグーンマイト（サブ）	8,000
TROJAN（H付）	20,000
首領蜂	48,000
ナイツオブザラウンド	20,000
ナムコCコレクション1	38,000
ファイターズヒストリー	3,000
バイパーフェイズワン	78,000
バーチャファイターキッズ	98,000
パロディウスだ！	12,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ROM）	7,000
ぷよぷよ	8,000
プリルラ	78,000
ブルーホーク	10,000
マーシャルチャンピオン	10,000
マーブルスーパーヒーローズ	42,000
ラビオレプス	20,000
ワンダーボーイ（H付）	13,000

その他、麻雀等各種あります。

業務用ネオジオ

MV-1A（新品）	48,000
MV-1FZ（新品）	38,000
MV-1	20,000
MVS-U2	38,000
餓狼伝説スペシャル、ワールドヒーローズ2JET、龍虎の拳2、サムライスピリッツ、ギャラクシーファイト、ファイターズヒストリー・ダイナマイト、餓狼伝説3、真サムライスピリッツ	各3,000
天外魔境真伝	5,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
KOF'95、パルスター	各12,000
龍虎の拳　外伝	14,000
パズルボブル	16,000
ステークスウイナー	18,000
リアルバウト餓狼伝説	24,000

その他、カセット各種3000円より

その他の商品についてもTEL・FAX等でお問い合せ下さい。業務用・家庭用の新作の予約も受け付けします（新品基板・家庭用は税別です。）

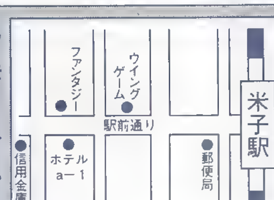
☞ その他、パーツ・家庭用ソフト・ハード等幅広く取り扱っています。
☞ 電話にて在庫の有無と価格をご確認の上現金書留・銀行振り込み等でお申し込み下さい。商品は送料着払いでお送りします。
☞ 代金引き換え・日時指定配達も取扱っています。（送料1500円）

口座番号　山陰合同銀行米子駅前支店　普通2284996　ファンタジー

TEL(0859)-23-2064
FAX(0859)-23-2861

NEO・GEO 取扱店
ファンタジー
資料希望の方は、80円切手同封の上下記住所まで発送下さい。
〒683 鳥取県米子市明治町179　ゲームインチェリーズ　1F

スーパーファミコン ネオジオのソフトを買い取りします。特にネオジオソフト高価買い取りします。詳しくはTELにて。



ブロッコリーインフォメーション

コスパ in TWINSTAR6

いつものツインスターで2日連続開催！
7月13日&14日、お待ちしてま〜す！

・チケットインフォメーション・

前売券（両日券のみ）／¥4500
（13日・14日両日つづり共通券のみ販売）
チケットぴあ【03-5237-9999】渋谷・コスパショップ
【03-3770-3383】にて好評発売中！
当日券／¥3000（13日・14日とも同じサービス価格！）

●クラシックコスパタイム／7月13日（土）13:30〜17:45●3年前に芝浦GOLDで生まれた初期コスパの雰囲気を再現！　古めのユーロ、テクノ&アニソン好きは集まれ！　投票制コスプレコンテストもやるのでお楽しみに。
●コスパノンストップダンスタイム／7月14日（日）13:30〜17:45●最新の踊り系テクノ（ハードコア、ジャングル、トランス、ハウス、アニソンREMIX他）をコスパでお馴染みのDJ4人が240分ノンストップでキミを爆発させる！

池袋へ集えGamers！　ゲーム系同人誌即売会・サークル参加者はコスプレもOK！

スラッシュゲーマーズ2

1996年7月7日（日）11:00〜15:00
池袋サンシャイン・文化会館2階Dホールにて開催

7月6日新規開店・池袋ゲーマーズにてカタログ先行発売！



イラスト／今野紅子

◆ブロッコリーのゲームコミックアンソロジー続々発刊！◆

あの3人にまた会える……
全リアル麻雀ファン待望のコミック化！
スーパーリアル麻雀PVオリジナルコミック
パステルDiary
水上広樹・著
●7月12日の発売に先立ち、7月6日（土）
池袋ゲーマーズにて（左ページに注目！）
先行発売&水上先生初のサイン会決定！

●近日発売／Coming Soon！●
あすか120% アナザーストーリー2
7月12日（金）発売
ストリートファイターZERO2
コミックアンソロジー（仮）
7月18日（金）発売
ともに豪華執筆陣が集結！　乞うご期待!!
●全国のコミック専門店でお求め下さい●

お問い合わせは…株式会社ブロッコリー　各「○○」係まで
〒178　東京都大泉郵便局私書箱6号
TEL【03-3921-3340】月〜金・AM10:00〜PM5:00まで

ブロッコリー
BROCCOLI

©SETA　©CAPCOM　©Family soft Co.Ltd. Fill in café Co.Ltd

ナムコのサンシャイン・ナンジャタウンに便乗して旗揚げか？

コミックゲーマーズ直営ゲームフリークの店

ゲーマーズ 7月6日堂々オープン！

ゲーマーズ・オープン記念＆パステルダイアリー発刊記念（スーパーリアル麻雀PVオリジナルコミック）

水上広樹先生 サイン会開催！！ 7月6日（土）午後4時より

・当日、開店時より「パステルダイアリー」お買い上げの方に整理券配布

オープニング特別フェア開催

1．オープニングフェア 7月6日～8月31日　お買い上げスタンプ１万円分で、ことぶきつかさ先生描き下ろし 11月10日開催 JACOMⅡ記念テレカ進呈！

2．あすか120％フェア 7月12日～8月31日　プレステ版あすか120％関連商品大集合、8月31日にはあすか120％ゲーム大会も予定。

3．制服フェア 8月1日～9月30日　ときめき、卒業、レイアース、エヴァの制服（コスパショップ製）を一挙販売。関連グッズもあるぞ！！

4．ゲーム同人誌フェア 8月5日～9月22日　コミケの新刊ずらり取り揃え。サークルさんの委託大募集。

取り扱い商品

－マニア・ファン必見アイテム多数あり－

●ゲーム系書籍・コミック
●ゲーム系同人誌
●ゲーム系CD・ビデオ
●コスパショップ特製コスチューム
●ゲームグッズ
・ゲーメストグッズ
・ソニークリエイティブ
・メーカー直卸！ プレミアムグッズ
・ゲーマーズ特製グッズほか
●ブロッコリー主催のイベントのカタログ、チケットの前売り

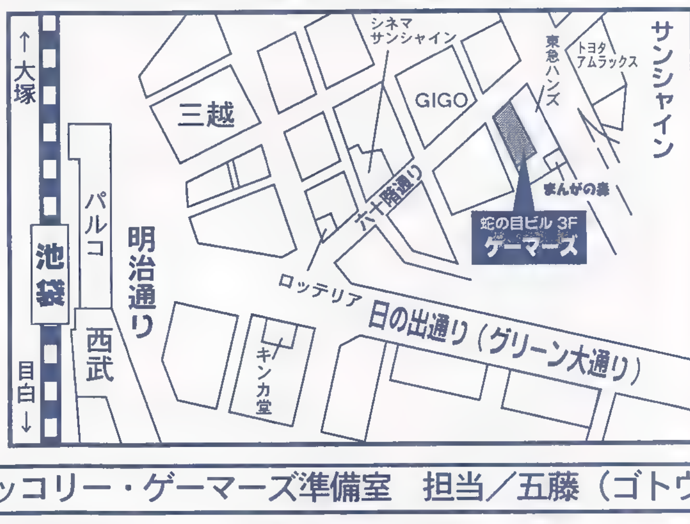
※各ゲームメーカー様へ／各種イベントのチラシ等も置かせて頂きますので、お問い合わせ下さい。

以下のイベントのカタログ・チケットの前売りも致します。

●7月13・14日 コスパinツインスター6 サマースペシャル(共通券のみ)　●7月7日 コミックゲーマーズ2のカタログ(7月6日のみ販売)

営業時間

AM11:00～PM9:00
（年中無休）
豊島区東池袋1-28-7
蛇の目ビル３Ｆ
（新宿書店池袋店の上階）



お問い合わせ／03-5387-6781（株）ブロッコリー・ゲーマーズ準備室　担当／五藤（ゴトウ）

©SETA

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

ボンバーマンワールド	28,000
クロスブレイズ	20,000
ジオストーム	25,000
エアデュエル	12,000
エアデュエル（？）	8,000
剣豪	9,000
トンマ	3,000
ギャロップ	7,000
ぐっすんおよよ	7,000
ぐっすんおよよ（新品）	10,000
ロードランナー魔神の復活（Ⅲ）	18,000
スペランカー	16,000
ジッピーレース	12,000
ジッピーレース（海外版）	5,000
怪傑ヤンチャ丸	5,000
四川省	3,000
四川省Ⅱ	5,000
クイズＦ１ワンツーフィニッシュ	2,000
ジャレコ	
ゲーム天国（サブ）	30,000
湾岸戦争（サブ）	10,000
ぶたさん	35,000
プラスアルファ	24,000
P-47ACES（サブ）	10,000
サイバトラー	18,000
ザ・ロード・オブ・キング	3,000
ロッドランド（サブ）	15,000
フィールドコンバット	12,000
フォーメーションＺ（海外版）	10,000
エクセリオン	4,000
ファンタズム	8,000
D-DAY	18,000
テクモ	
DEAD OR ALIVE（発売未定）予約受付中！	
雷牙	10,000
S·T·G	6,000
ボンジャック	14,000
スターフォース	20,000
ファイナルスターフォース	15,000
ワールドカップ（Ｐ無）	5,000
ティードオフ（Ｐ無）	5,000
ピンボールアクション（Ｈ付）	10,000
ダイナマイトデューク	12,000
ラブリーガード	5,000
サボテンボンバーズ（新品）	10,000
クイズココロジー	2,000
クイズココロジー2	3,000
クイズDNAの反乱	2,000
ガンネイル	17,000
テクモカップサッカー'90	3,000
能力向上委員会	8,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	45,000
超時空要塞マクロス	12,000
超時空要塞マクロス2	10,000

ゴジラ	10,000
機動戦士ガンダム	3,000
マジンガーZ	22,000
SNK	
アテナ	35,000
バトルフィールド（Ｐ無）	5,000
ヴァンガード	35,000
ハル21（純正Ｐ付）	25,000
パニックボンバー	5,000
スーパーチャンピオンベースボール	3,000
東亜プラン	
達人王	15,000
ドギューン	12,000
スノーブラザーズ	9,000
バツグン（SPロム付）	35,000
V.V	10,000
フィグゼイト	10,000
アウトゾーン	10,000
ゼロウイング	10,000
ホラーストーリー	6,000
日本物産	
テラクレスタ（FM音源バージョン）	10,000
テラフォース	8,000
UPL	
オメガファイター	12,000
バンダイク	5,000
アクロバットミッション	6,000
NOVA2001	20,000
XXミッション	14,000
ムスタング	10,000
テクノスジャパン	
シャドーフォース	15,000
熱血硬派くにおくん	3,000
レッスルフェスト	2,000
コンバットライブス	2,000
出世大相撲	12,000
ザ・ビッグプロレス	2,000
西遊降魔録	3,000
アトラス	
豪血寺一族	5,000
豪血寺一族外伝	28,000
ブレイゾン	4,000
彩京	
ガンバード	30,000
戦国エース	18,000
カネコ	
グレート1000マイルラリー	18,000
爆烈ブレイカー	12,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	10,000
パイプドリーム	8,000
ユニバーサル	
Mr.Do。	18,000
Mr.Do（タイトー版）	18,000

Mr.Do キャッスル	18,000
Mr.Do vsユニコーン	25,000
レディバグ	25,000
その他	
サンドスコーピオン	8,000
五目並べ	5,000
スーパーオセロ	5,000
牌砦	2,500
ツインイーグルⅡ	2,800
マジカルエラーを探せ	5,000
クレイジークライマー2	35,000
ハットリス	3,000
スーパーバレーボール	2,000
USクラシック（Ｐ無）	5,000
パチフィーバー（Ｐ無）	5,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ビィラップボーイズ	15,000
バルバークの伝説	7,000
スカッシュ	3,000
チャンピオンベースボール（純正Ｐ付）	5,000
マリオブラザース	23,000
ドンキーコング3	38,000
ファイヤートラップ	6,000
魔法大作戦	16,000
ブルーホーク	8,000
エアーウルフ	12,000
パイパーフェイズ1（旧ver）	38,000
大牌砦	25,000
ぽいっと！	3,000
干支物語	3,000
連珠貴族	8,000
おいしいパズルはいりませんか？	3,000
上海	8,000
上海Ⅱ	12,000
上海Ⅲ	35,000
熱答クイズチャンピオン	3,000
クイズ365	8,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
龍龍	5,000
IQブロック	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クイズ18禁	8,000
クイズ学園パラダイス	3,000
ハイパーデュエル	18,000
キングオブボクサー	3,000
アンブッシュ	15,000
ブランディア	15,000
リバーパトロール（？）	45,000
ザ・ギネス	18,000
へべれけのぽぷーん	3,000
クラックス	5,000
グランドクロス	3,000
カベール	6,000
ガルフストーム	8,000

ファニーマウス	18,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀ＰⅠ	2,000
スーパーリアル麻雀ＰⅡ	17,000
スーパーリアル麻雀ＰⅢ	24,000
スーパーリアル麻雀ＰⅣ	12,000
スーパーリアル麻雀ＰⅤ	15,000
スーチパイⅡ（ロム、サブコネ付）	10,000
セーラーウォーズ	17,000
麻雀同級生	18,000
麻雀学園	5,000
麻雀禁じられた遊び	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
個人教授	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀フライデー	2,000
とってもＥ雀	4,000
グッとＥ雀	4,000
制覇	2,000
麻雀大予言	2,000
麻雀ギャル10連発	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀クリニック	8,000
麻雀キャンハスハンティング	2,000
麻雀夏物語	2,000
熱血麻雀宣言	2,000
麻雀プリンセスリーグ	5,000
リアル麻雀牌牌	1,500
お雀子クラブ	2,000
お雀子館2番館	2,000
がんばれ珍さん大勝負	2,000
麻雀狂時代	2,000
家元	3,000
麻雀わくわくキャッチャー	3,000
クイズ麻雀早くやってよ	2,000
麻雀コミック劇場	5,000
所さんのまーまー雀	2,000
おとなの麻雀	2,000
テレフォン麻雀	2,000
麻雀ナイト	2,000
セカンドラブ	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀大霊界	2,000
スキャンダル麻雀	2,000
夜明けのカフェテラス	8,000
ギャルの開花	2,000
麻雀シャボン玉	2,000
麻雀ピープーショウ	2,000
麻雀シスターズ	2,000
雀豪レディー	2,000
スイートギャル	2,000
お嬢さん	2,000
雀豪	2,000

麻雀殺人事件	8,000
ジャントツスーパー	5,000
デブロマット	2,000
麻雀ショットガン	3,000
麻雀世界の神秘	10,000
クリスタルセブン	3,000
華仁義	8,000
笑いの華天使	8,000
華をやらねば	8,000
祇園花	5,000
花合わせ	2,000
MVS	
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	3,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
サムライスピリッツ	1,000
真サムライスピリッツ	3,000
ザ・キングオブファイターズ'94	5,000
ザ・キングオブファイターズ'95	16,000
ギャラクシーファイト	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
パルスター	10,000
戦国伝承2	1,500
得点王2	2,000
ベースボールスターズ2	1,500
雀神伝説	8,000
クイズ大捜査線	2,000
ファイヤースープレックス	700
みなさんのおかげさまです	1,500
トップハンター	8,000
ビューポイント	8,000
フットボールフレンジー	1,500
ファイトフィーバー	12,000
パワースパイクスⅡ	2,000
ライディングヒーロー	1,500
サッカーブロール	1,500
バーニングファイト	1,500
オペレーションラグナロウ	12,000
MV-4	20,000
MV-1（ステレオ）	18,000
MV-1F（ステレオ）	18,000
MV-1FZ（モノラル）	16,000
筐体・モニター	
エアロシティ（26インチモニター）中古	70,000
マドンナ（25インチモニター）中古	70,000
アストロシティ（29インチモニター）中古	TEL
コスモ（26インチモニター）中古	55,000
ネオジオ4本用（19インチモニター）中古	45,000
業務用26インチモニター中古	TEL
業務用25インチモニター中古	TEL

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！

マージャンパネルも有り。

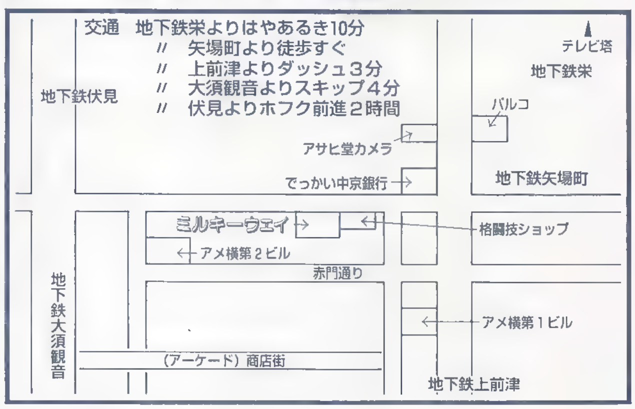
筐体・大型物取扱可！

中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。

アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。

(本当か～!?でもいっしょうけんめいやります)

交通　地下鉄栄よりはやあるき10分
〃　矢場町より徒歩すぐ
〃　上前津よりダッシュ３分
〃　大須観音よりスキップ４分
〃　伏見よりホフク前進２時間



全国通信販売！

リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ヴァンパイアシリーズの新作予約受付中！

カプコン

ヴァンパイアの新作 予約受付中（発売日、価格等 未定）	
ストZERO2	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
D&D	TEL
ストZERO	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
サイバーボッツ	TEL
X-MEN	TEL
スーパーストII	TEL
スーパーストIIX	TEL
天地を喰らうII	18,000
パニッシャー	28,000
ロストワールド（海外版自作P付）	60,000
大魔界村	48,000
大魔界村（海外版）	38,000
戦場の狼II	18,000
戦場の狼II（海外版）	14,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターII	6,000
ストIIダッシュ	6,000
ストII'ターボ	6,000
USネイビー	25,000
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	15,000
ガンスモーク	35,000
ラッシュ&クラッシュ	16,000
トップシークレット	18,000
ぶにっきぃず	7,000
1942（?）	7,000
ブラックドラゴン	16,000
虎への道	7,000
エグゼドエグゼス	25,000
ブロックブロック（1P付）	10,000
クイズハテナ？の大冒険	2,000
クイズ三国志	2,000
クイズ最後の野望	2,000
クイズ殿様の野望2	6,000

ナムコ

ゼビウス3D/G	TEL
ソウルエッジNew ver	TEL
鉄拳2verB	TEL
ギャラガ'88	22,000
スティールガンナー（自作P付）	58,000
ファイナルラップ3（自作P付）	15,000
アウトフォクシーズ（殺るか、殺られるか）	38,000
ネビュラスレイ	18,000
ナムコクラシックvol.1	48,000
フォゾン	100,000
ブラストオフ	35,000
フェリオス	70,000
ローリングサンダー2	20,000
オーダイン	45,000
ナックルヘッズ	15,000
エクスバニア	6,000
パックランド	48,000
ドラゴンバスター	38,000
F/A	18,000
ゼビウス	18,000
スカイキッド	35,000
ギャプラス	20,000
マッピー	35,000
ディグダグ	16,000
リブルラブル	38,000
マッハブレイカーズ	35,000
ギャラガ（?）	8,000
スーパーパックマン（海外版）	38,000
ピストル大名の冒険	16,000
インディージョーンズ	38,000
妖怪道中記	20,000
マーベルランド	28,000
ドラゴンセイバー	30,000
未来忍者	38,000
メルヘンメイズ	45,000
コズモギャング・ザ・パズル	5,000
ニューマンアスレチック	12,000
ティンクルピット	7,000
球界道中記	15,000
コズモギャング・ザ・ビデオ（ロム）	6,000
爆突機銃艇	23,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
倉庫番DX	16,000
エメラルディア（結構遊べるよ~ん）	5,000
スーパーワールドコート	6,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ'94	5,000
タンクフォース	10,000

データイースト

ファイティングファンタジー	14,000
ドラゴンガン（自作P付）	38,000
空牙	15,000
ウルフファング	45,000
ワンダープラネット	18,000
マジカルドロップ	18,000
タンブルポップ	8,000
キャプテンアメリカ	12,000
ダーウィン4078	18,000
アクトフェンサー	8,000
ナイトスラッシャーズ	38,000
バルダーダッシュ（チャンピオンシップ）	25,000
B-ウイング	28,000
ハンバーガー	18,000
ジェネシス	10,000
ウエスタンエキスプレス（海外版）	9,000
コンペンションゴルフ	2,000
トライアウト	2,000
プロテニス	2,000
水滸演武	2,000
プロゴルフ	2,000

コナミ

ツインビーヤッホー（サブ）	3,000
極上パロディウス（サブ）	5,000
対戦ぱずる玉（サブ）	5,000
ドラグーンマイト	48,000
ゼクセクス	28,000
魔獣の王国（ポスター付）	50,000
ガイアポリス	25,000
恋のホットロック	65,000
究極戦隊ダダンダーン（曲もいいけどやっぱり歌♥）	48,000
サンダークロスII	25,000
グラディウスII	35,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	5,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	48,000
パロディウスだ！	10,000
出たな!!ツインビー	12,000
エイリアンズ	22,000
魂斗羅	12,000
忍者タートルズ	8,000
シンプソンズ	25,000
ジュノファースト	28,000
ジュノファースト（海外版）	20,000
ロックンロープ	35,000
ブーヤン	30,000
ファイナライザー	10,000
シティボンバー	22,000
タイムパイロット（?）	15,000
タイムパイロット'84	25,000
サーカスチャーリー	12,000
サーカスチャーリー（?）	8,000
ハイパーオリンピック	15,000
スクランブル	28,000
スクランブル（?）	18,000
スーパーヘリ（?）	14,000
アステリクス	25,000
ミスティックウォリアーズ	38,000
サプライズアタック	5,000
ジャングラー（?）	15,000
アミダー（?）	10,000
プレミアムサッカー	8,000
バイオレントストリーム	38,000
マーシャルチャンピオン	12,000
メタモルフイックフォース	45,000

セガ

バーチャファイター2	TEL
G-LOC	28,000
ダークエッジ	28,000
ゴールデンアックス・デスアダーの復讐	45,000
バーニングライバル	22,000
ソニック・ザ・ヘッジボッグ（サブ）	5,000
ザ・Jリーグ1994（サブ）	5,000
コットン	16,000
エイリアンストーム	5,000
テトリス	6,000
アラビアンファイト	24,000
フラッシュポイント	5,000
ぷよぷよ	6,000
ぷよぷよ通	18,000
コラムスII	3,000
スタックコラムス	2,000
ドラゴンボールZ(VRVS)	18,000
シャドーダンサー	12,000
ウォーリーをさがせ！（P無）	3,000
ダイナミックC.C	15,000
ヘビーウェイトチャンプ（自作P付）	18,000
ファンタジーゾーン	24,000
アレックスキッド	24,000
モンスターレア	12,000
ソニックブーム	12,000
チョップリフター	10,000
ザクソン	25,000
4Dウォリアーズ	28,000
ヤマト	28,000
ティップタップ	28,000
フラワー	13,000
フリーキック（P付）	10,000
MVP	5,000
登龍門	4,000
クイズゴーストハンター	3,000
ボナンBr+S.スピリッツ+クイズ宿題セット+24Kモニター	22,000
バーチャリミックス（ロム）	5,000
バクバクアニマル（ロム）	2,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル（ロム）	2,500

タイトー

レイストーム（発売日未定） 予約受付中！	
サイキックフォース	TEL
ダライアスII（2画面筐体!!）	120,000
パズルボブル2（ロム）	20,000
逆鱗弾（ロム）	10,000
バブルシンフォニー（ロム）	5,000
カイザーナックル（ロム）	4,000
エレベーターアクションリターンズ	58,000
カダッシュ	9,000
ニュージーランドストーリー	15,000
ハットトリックヒーロー'93（試合も出来るが喧嘩も出来る◎）	8,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	5,000
森口博子のクイズでヒューヒュー！（ロム）	5,000
オペレーションサンダーボルト（純正P付）	45,000
ナイトストライカー（純正P付）	110,000
グリッドシーカー	35,000
バトルシャーク（自作P付）	15,000
メタルブラック	48,000
ダイノレックス	12,000
キックスタート	5,000
スペースインベーダーDX	8,000
リターンオブザインベーダー	12,000
レインボーアイランドEX	18,000
タイガーヘリ	7,000
究極タイガー	8,000
ハレーズコメット	15,000
スカイスマッシャー	5,000
インセクターX	4,000
大旋風	5,000
Dr.トッペル探検隊	8,000
グレートソードマン	14,000
アルペンスキー	38,000
スラップショット	12,000
パラメデス	4,000
チャイニーズヒーロー	3,000
シーファイターポセイドン	18,000
ジャングルキング	35,000
ジャングルキング（海外版）	28,000
イグジーザス	25,000
ナックルジョー	10,000
パニックロード（純正P付）	12,000
龍神	15,000
ピット&ラン	5,000
キック&ラン（P無）	5,000
リングファイター	3,000
VSスマッシュ	4,000
フォーティーラブ	5,000
女子バレー	2,000
嗚呼栄光の甲子園（サブ）	600
マージャンクエスト（サブ）	7,000
クイズ地球防衛群	700
クイズ人生劇場	7,000
クイズ世界はSHOW by ショーバイ	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
ゆうゆのクイズでGOGO	8,000
サンダーフォックス	8,000

アイレム

R-TYPEII	12,000
R-TYPE LEO	18,000
ガンフォース	5,000
アンダーカバーコップス	25,000
ボンバーマン	7,000

★おしらせ★…このリスト以外にも色々あります。ぜひ在庫リストを請求してください。郵送またはFAXいたします。お電話・FAXおまちしています。…P.S.初心者のかたにはうれしい解説書もあります。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM~7:30PM
通販TEL……10:00AM~10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん)、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください)。
- ●ハーネスだけの注文もOK！(できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います)
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

めざせハイスコア!!

5月19日現在

ゲームセンターにカサを忘れていませんか。ついつい夢中になると忘れちゃうんです。忘れっぽい人！身体にくくりつけましょう。

今市ゲームセンター ☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (サクラ)	2,116,800	MIE	ALL 連 PX 8
2	ストリートファイター ZERO 2 (バーディー)	1,710,900	BAG−TIR	ALLPX 5
3	ストリートファイターZERO 2 (リュウ)	2,296,100	MFJ−MER	ALL 連 PX10
4	ストリートファイターZERO 2 (ダン)	2,178,000	BAG−TIR	ALL 連 PX 9
5	ストリートファイターZERO 2 (ナッシュ)	2,053,500	MFJ−MER	ALL 連 PX 6
6	メタルスラッグ	1,589,300	MFJ−MER	R=6
7	オーバートップ	3′28″19	MR X	ALL バイク
8	マジカルドロップ 2 (ひらめき)	70,400	COA	ALL
9	マジカルドロップ 2 (ストーリー)	16,692	COA	R=11 ワールド
10	龍虎の拳外伝 (ワイラー)	3′14″32	MR X	ALL

コスモランド ☆=0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セヒウス 3D/G 連	1,767,750	EASY	STAGE 6
2	戦国ブレード (ユーニス) 連	978,300	EASY	2−2
3	戦国ブレード (ハカネ) 連	857,000	EASY	2−1
4	バトルカレッカ (コールテンバット)	6,762,200	EASY	ALL
5	19XX (ライトニング) 連	16,428,400	EASY	ALL 残×5、100%×5、S×7
6	ストリートファイターZERO 2 (豪鬼)	2,420,100	EASY	ALL P×13
7	ストリートファイターZERO 2 (ソドム)	2,354,200	EASY	ALL P×12
8	ストリートファイターZERO 2 (カイ)	2,437,700	WWU KSD−霜月	ALL P×12
9	ストリートファイターZERO 2 (ナッシュ)	2,144,100	EASY	ALL P×8
10	ストリートファイターZERO 2 (ローズ)	2,042,600	EASY	ALL P×8

プレイランドファンタジア ☆=0 (5)

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ本荘内2F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ(B・ハート)	1,370,220	大きある土田にて渾身の撥を!!	1コインALL
2	パズルボブル 2 (J.P)	170,129,370	キャラいけ	1コインALL
3	ストリートファイターZERO 2 (ローズ)	1,462,200	邪なる土田に怒りの最終章を!!	1コインALL
4	ストリートファイターZERO 2 (ナッシュ)	1,000,900	朝日の向こうに土田の未来を!!	1コインALL
5	ストリートファイターZERO 2 (ソドム)	1,172,500	気合の果てに土田の境地を!!	1コインALL
6	ソニックウイングス 3 (ブレイザース)	2,805,800	DDT	2周ALL 残×2
7	ソニックウイングス 3 (コウフル&ノヴァー卿)	2,408,100	CBX	2−8ボス
8	ソニックウイングス 3 (真尾まお)	2,053,300	CBX	2−8
9	ソニックウイングス 3 (メカキートン)	2,280,500	CBX	2−7
10	ソニックウイングス 3 (ホワイティ)	2,479,400	CBX	2−8

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1 (47)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ナムコミュージアムコレクション vol.2 ディグダグ	406,750	やす ♡	ALL ノーミス オリジナル
2	サイキックフォース	3′04″70	QSR リキさま！	ALL ゲンマ
3	バトルカレッカ	7,637,310	QSR リキさま！	7面 ステルス コールテンバット
4	セクシーパロディウス	3,766,600	吉村 聡	ALL こいつ 連
5	メタルスラッグ	2,625,730	QS 破怒損たちゅばぜ	ALL ほりょ×67
6	パズルメモリーズ	16,110,260	MMR餓早死て	66面 便
7	戦国ブレード	1,202,900	T' WiZ	2−3 アイン
8	首領蜂	15,680,150	タクシー牛乳	2−4 Cタイプ
9	D&D R S.O.M	3,708,465	A−8730	ALL シーフ
10	ときめきメモリアル対戦はずるだま	1,729,600	O.O改	ALL 如月 17連鎖

ギャレッツ津田沼店 ☆=9 (32)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−7461

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス (シューティングスター)	4,239,800	スペシャルのバカ	ALL 連付 残×3
2	サイキックフォース (ゲンマ)	4′17″56	T. XR T. M	ALL
3	レイフレーサー (初級T.T)	1′47″388	ならしのけいさつ署長 (ベンゾウ)	完走 ファミリアにあと 秒
4	ゲーム天国 (タイムアタック)	13,844,740	ZFC−FCM	ファイターEX 連付き 残38秒
5	ヴァンパイアハンター (アナカリス)	1,330,100	智龍 武	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

モンテカルロ ☆=0 (22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (春麗)	1,872,700	K・K・T	1cALL
2	ストリートファイターZERO 2 (ソドム)	1,702,700	まずは…君	1cALL 2回目
3	ストリートファイターZERO 2 (アドン)	1,618,800	ま	1cALL
4	サイキックフォース (バーン)	3′39″20	バーニングJ	1cALL マニュアル
5	サイキックフォース (キース)	7′02″46	INO	1cALL 本当は4分台(泣)
6	龍虎の拳外伝 (不破 刃)	3′30″12	FAG タネもしかけも…	1cALL 負けなし
7	D&D Ⓡ S.O.M (エルフ)	3,660,729	SnRun−y	1cALL
8	沙羅曼蛇 2	1,184,700	TKY−ねこめこぞう	2−5
9	マジカルドロップ 2 (ひたすらモード)	1,136,606	E・H	22れんさ 名人 Lv. 40
10	タイムクライシス (ライフ×4設定)	11′48″82	MNK	1cALL ☆=10

NTK ☆=0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース (バーン)	5′25″64	T・K	ALL
2	沙羅曼蛇 2	1,558,400	とさっへ	2周ALL 赤
3	19XX(震電)	12,323,700	GSS−MLD ATS	ALL 残3 P2 S6
4	アクウギャレット	6,988,450	GSS−MLD−ATS	ALL P5
5	ストリートファイターZERO 2 (ソドム)	2,159,300	JEG	ALL
6	ストリートファイターZERO 2 (元)	1,293,000	大龍 啓	ALL
7	ストリートファイターZERO 2 (ダン)	1,562,400	JEG	ALL
8	ストリートファイターZERO 2 (さくら)	1,843,300	大龍 啓	ALL
9	サイキックフォース (ソニア)	4′59″60	M・K	ALL
10	サイキックフォース (ウェンディ)	9′32″53	A・H	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆=1 (159)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード (ハガネ)	699,700		1−7 連付
2	鉄拳 2 verB (ワンジンレイ)	1′59″03	YMA	ALL 連必無
3	鉄拳 2 verB (レイ・ウーロン)	2′11″78	YMA	ALL 連必無
4	鉄拳 2 verB (ヘイハチ)	2′15″06	YMA	ALL 連必無
5	鉄拳 2 verB (ミシェール)	2′50″91	YMA	ALL 連必無
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=2 (17)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (春麗)	1,924,200	穴ウメ用 RKZ♥	コインALL PX7 コンプリートALL
2	ストリートファイターZERO 2 (ソドム)	1,711,200	WAR	1コインALL
3	ストリートファイターZERO 2 (アドン)	1,550,200	紅	コインALL
4	ストリートファイターZERO 2 (サクラ)	2,050,400	銀の黄昏錬金術会 "SPT"	コインALL PX6 コンプリートALL
5	ストリートファイターZERO 2 (豪鬼)	2,329,500	天下一の金敷翼君	1コインALL PX10
6	ストリートファイターZERO 2 (リュウ)	1,938,000	イカスミ一金敷	1コインALL PX 6
7	ストリートファイターZERO 2 (バーディー)	1,496,800	是空さん対戦しましょう AZ−1	1コインALL
8	ストリートファイターZERO 2 (ザンギエフ)	2,210,800	DAA	1コインALL PX 6
9	ストリートファイターZERO 2 (ローズ)	1,411,000	ONK	1コインALL
10	ファイティングバイパーズ (BAHN)	2′35″65	T. S	1コインALL

プレイシティ24 ☆=37 (96)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0168)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ソウルエッジ (ロック) 連	2′40″96	魔B党−K・O	ALL 予2分04秒
☆	ソウルエッジ (リ・ロン) 連同	2′29″70	BELLDANDY	ALL 予2分01秒
☆	ソウルエッジ (タキ) 連同	2′28″86	SHADOW	ALL 予 分54秒
☆	ソウルエッジ (御剣) 連同	2′10″73	魔B党 K・O	ALL 予1分42秒
☆	ソウルエッジ (ソフィーティア) 連同	2′09″00	ネクロマンサーの笛になりたい BEL	ALL 9面14秒おち 予1分25秒
6	ソウルエッジ (ジークフリート) 連	1′55″06	魔B党−K・O	ALL 予1分26秒
7	ストリートファイターZERO 2 (ベガ) 連同	2,645,800	尤彦	ALL
☆	ストリートファイターZERO 2 (ロレント) 連同	2,445,200	パトリオッ党−あごう	ALL ゴウキ無し
9	ストリートファイターZERO 2 (ダルシム) 連同	2,471,300	魔B党−K・O 締切り当日までみんな	ALLPX12 ゴウキ有り
10	ストリートファイターZERO 2 (元) 連同	2,532,800	ゴウキ無しでやっていました、こりゃ今月だ	ALL ゴウキ無しめたね 来月に期待？

GAME in DAIEI ☆=1 (30)

千葉県市川市南八幡4−1−7 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	2,510,600	T. T先生	ALL ゴウキ
2	ストリートファイターZERO 2	2,440,300	BOSS	ALL ソドム
3	ストリートファイターZERO 2	2,121,600	TOM	ALL リュウ
4	戦国ブレード	1,277,500	たかし	2−2 ユーニス 連付
5	戦国ブレード	1,178,300	NLB−AIN	2−2 アイン 連付
6	バトルカレッカ	9,673,930	NLB−ALT−だ	7面 ミヤモト
7	セヒウス 3D/G	1,694,470	APX	ステージ4 連付
8	サイキックフォース	4′43″26	KKN−鈴将	ALL 玄真
9	NEOドリフト アウト	6′51″37	フジメニアン−SVX	ALL セリカ ノーミス
☆	もうぢゃ	3,044,070	NLB−ALT−㋟	LV99+α

サーカスワールド ☆=0 (1)

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (ケン)	2,175,200	Free−YAS スコアのびねえ！	PX 8 ALL
2	ストリートファイターZERO 2 (リュウ)	2,118,500	Free−YAS また出しにくる	PX 7 ALL
3	ストリートファイターZERO 2 (ゴウキ)	2,035,500	Free YAS まだまだぁ！	PX 8 ALL
4	ストリートファイターZERO 2 (ロレント)	1,784,700	JUN985−R	PX 5 ALL
5	ストリートファイターZERO 2 (ナッシュ)	1,741,000	JUN985−R	PX 6 ALL
6	ストリートファイターZERO 2 (さくら)	1,735,600	JUN985−R	PX 6 ALL
7	ストリートファイターZERO 2 (ソドム)	2,265,900	BON如月やったぜ200万	PX 9 ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (秦崇雷)	1,123,000	BON如月未結	SS×4 ALL
9	リアルバウト餓狼伝説 (不知火舞)	1,660,200	REI	ALL
10	リアルバウト餓狼伝説 (秦崇秀)	1,602,900	合言葉はBee!!	SSS×2 SS×8 ALL

ゲームセンタードリーム ☆=0 (27)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇 2	1,817,500	PGP まちゃみ	ALL 連付 2P 1周94万
2	戦国ブレード (ハガネ)	1,154,700	FEA−TND	2−3 連付
3	戦国ブレード (ユーニス)	1,417,400	H S吉武 (20)	2−5 連付
4	戦国ブレード (アイン)	1,014,000	遊びでゴザル	2−2 連付
★	ガンバード (アッシュ)	2,081,800	戦国人	ALL 連付 1周111万
★	首領蜂 (TYPE−C)	48,944,930	お師匠	フルオート有
7	サイキックフォース (ソニア)	2′57″33	MOR	ALL
8	ストリートファイターZERO 2 (リュウ)	2,147,400	YOT	ALL
9	ファンキーヘッドボクサーズ	41.29	FunkyChamp はんた	ALL ハロンⅢ KO×8 D×0
10	サイバーコマンド	1′36″45	あぶそ㋬	ALL ピースキーパー

君こそゲーメスト！

その1

集計	GAME	モード・キャラ	SCORE	NAME	店舗
1回目集計	ゼビウス3D/G		5,178,480	GDS−OOT	サブカルチュア（福岡）
	メタルスラッグ		3,053,380	GDS−ATC−まさし	
	サイキックフォース		1′48″75（使用キャラ：キース）	BRK−BENJOMIN	キャッスル&YOU2町田店（東京）
	アクウギャレット		10,859,950	ZKB−NUR⑧級	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	もうぢゃ	もくもくもうぢゃモード	1,000,000+@	全国7店個人申請2名の皆様	
		対戦もうぢゃモード	3,127,080	NGP−BLUEBREAKER−ANP㊫	西銀座ゲームプラザ（山梨）
2回目集計	ストリートファイターZERO2	リュウ	3,306,200	PST−中川亜紀子	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		ケン	3,386,200	EXC−GDS−S.O!!	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
		サガット	2,961,000	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ソドム	保持 3,482,200		
		アドン	3,177,700		
		ローズ	3,030,700	MGN−NAD㊐ムフフなお姉さん希望	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
		ガイ	3,062,500	Fe	アミューズメントスクエアYOU&I（岐阜）
		豪鬼	3,167,500	GDS−1号	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
		春麗	3,293,200	Pm5：59かれん	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		元	3,039,100	T.Clue−ISD	
		ザンギエフ	2,661,700	GDS−マリ夫	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
		バーディー	2,447,400	自爆ヒロ斎藤	チャレンジバンバン（愛媛）
		ダルシム	2,658,700	黒い三連性−VTR	タウンスポット&マンモス城（大阪）
		さくら	3,282,700	Pm5：59かれん	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ロレント	2,445,200	パトリオッ党−あごう	プレイシティ24（北海道）
		ナッシュ	3,013,800	すさまG−KOS	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ベガ	2,963,300		
		ダン	2,826,100	まさみくん	
	マジカルドロップ2	ストーリーモード	2,988,420	くるりんPAに超燃えZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
		ひらめきモード	78,400	HQM変な奴教徒"TMR"たこまる	ゲームプラザイエローハット（愛知）
	戦国ブレード	ハガネ	1,986,600（2周目7面）	ボンバー押せない男ATC−N.F	ゲームコーナーフジ（東京）
		こより	1,840,900（2周目7面）	DBL−らじあめ㊥	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		アイン	1,649,400（2周目5面）	HYAKU−PSD−KTL−UGF㊥	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		ユーニス	1,417,400（2周目5面）	H/S吉武(20)	ゲームセンタードリーム（宮城）
		天外	1,488,000（2周目5面）	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		翔丸	1,250,600（2周目4面）	MOL−SAI	ポパイ&パートナー（東京）

では講評に移っていきましょう。まずはゼビウス3D/G。一見すると地味に感じるゲームですが、スコアラーが本気を出して稼ぐと、強裂にランクが上って、かなりすごいゲームになります。ALLクリアも今回1人だけでした。ソルはもちろんのこと、隠しキャラやひそかな稼ぎもあり、今後どれだけスコアが伸びるか楽しみなゲームの登場です。

次は、メタルスラッグです。任意スクロールのアクションゲームは久しぶりなので、アクションゲーム好きが一気にとびついた感じです。申請も多く、かなり激戦になっています。5面のコンテナを画面内に少しだけ出し、コンテナにダメージを与えないようにして、撃ち込んで稼ぐのが重要なようです。残機を全部5面でつぶしているそうです。

タイトーのポリゴン格闘ゲーム、サイキックフォースは集計1回目にもかかわらず、各キャラまんべんなく申請があり、かなりイイ感じです。もちろん次回からキースを含む9キャラ別での集計をして行きます。

今回のトップは、キースです。かなり高性能で、対戦で使っても強いキャラですが、今回のこのタイムもブッチギリの早さです。このゲームは1キャラこなせれば、ほかのキャラでも応用が効くケースが多いので、同一プレイヤーが多キャラ制覇しやすいゲームになると思われます。

出回りの少ないアクウギャレットですが、今回から集計開始します。やっている人はやっているな、という感じでトップのスコアはかなり高いようです。

（次のページにつづく）

ゲームコーナーヤングパレス　.=0（18）

千葉県鴨川市横渚884−6　☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（ユーニス）	1,266,300	HARD UKY 味エンターティーナー	2−4
2	ストライカーズ1945（スピットファイヤー）	1,543,800	あべちょ チーズおティむティむ	2−8必連付
3	鉄拳2verB（ジャックー2）	1′09″78	ニッシー西−AISIS 美少女マ・ジャンケーマ・	ALL 必連付
4	ソウルエッジ（ジークフリート）	3′54″47	HARD TORA ナムコ最近熱い	ALL 必連付
☆	ストリートファイターZERO2（ローズ）	3,030,700	MGN NAD海ムフフなお姉さん希望	ALL P×15 必連付
6	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,942,500	MGN−NAD海希望 ムチムチズアイランド	ALL P×16 必連付
7	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,884,800	赤リボン−ホタ太[illegible] スターソルジャーやろ	ALL P×4 必連付
8	ストリートファイターZERO2（ソドム）	2,811,100	MGN NAD海ボ（MGKだと思う）	ALL P×13 必連付
9	ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,811,600	IKA スパイダー式 マネーハンターEX	ALL P×14 必連付
10	ストリートファイターZERO2（ダルシム）	2,573,900	味ソルジャー・ホタ大（キン肉アタル兄）	ALL P×2 必連付

ゲームソニックビーム　.=0（1）

千葉県松戸市松戸1172−1　☎(0473)60−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（サガット）	2,085,300	ししいに殺しすき！ SPD−水無月愛理[illegible]	ALL P×7,00×15
2	バブルメモリーズ	22,850,170	ATF−バブル初心者−ROD	ALL
3	バトルガレッガ	9,566,070	MOL=CKDF	ALL 残0、ボムゴールデンバット
4	戦国ブレード（天外）	884,000	ZAC−Ristar	2−連なし
5	バブルメモリーズ	21,615,100	ATF−ROD	ストーリーALLクリアノーマルモード
6	バブルメモリーズ	13,178,760	150万伸びたら再び申請、チキン師匠	連なし、稼ぎ、コマンドなし、69面まで
7				
8				
9				
10				

プレイランドスカイシアター　=11（277）

埼玉県深谷市西島町2−20−25　☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,306,200	PST−中川亜紀子	ALL連可 P×8
2	ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,791,400	PST−中川亜紀子	ALL連可 P×13
3	ストリートファイターZERO2（ダン）	2,393,400	PST−中川亜紀子	ALL連可 P×12
4	ストリートファイターZERO2（アドン）	2,338,100	PST−中川亜紀子	ALL連可 P×0
5	ストリートファイターZERO2（ベガ）	2,606,900	サイコボール♡ PST−JUN[illegible]	ALL連可 P×4
☆	ソウルエッジ（ジークフリート）	1′48″30	集計カウンタトタウン♡ PST−JUN[illegible]	ALL連可 1′16″
7	ソウルエッジ（御剣平四郎）	2′19″63	大明神ま氏はいい人♡ PST−JUN[illegible]	ALL連可 2′01″
8	ソウルエッジ（ロック）	2′46″63	ワンマン−鈴木セロ♡ PST−篠原恵美	ALL連可 2′00″
9	ソウルエッジ（リロン）	2′44″13	大明神氏と話したい♡ KTC−セリュa	ALL連可 2′07″
☆	ナムコクラシックコレクションvol.2 パックマン	1,717,840	京都にパチンコ遠征♡ PST−EPT	ALL アレンジ

熊谷ガリバー　=0（30）

埼玉県熊谷市筑波2−49−8ホーラム秋山ビル1F　☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース（バーン）	3′50″06	ゆ一介	ALL
2	サイキックフォース（玄真）	5′08″76	威血路雨	ALL
3	タイムクライシス（ストーリーモード）	10′58″17	IQ?	ALL ノーミス
4	タイムクライシス（T.A.1面）	2′30″33	IQ?	ALL
5	バーチャロン（ライデン）	4′48″86	ACE	ALL
6	龍虎の拳外伝（ワイラー）	4′29″62	RGD−Tamao	ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,773,400	ゆ一介	ALL 美樹原愛
8	ナムコクラシックコレクションvol.2 パックマン（オリジナル）	198,600	P.MAN−Tamao	ALL 残×2
9	19XX（ライトニング）	8,220,600	G	ALL㊥ 元帥 Lv.30
10	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	5,839,200	derONKEL	6面

ゲームプラザコトブキ　=0（5）

埼玉県浦和市白幡5−1−28　☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ 連必（ジークフリート）	2′33″54	PST−JUN[illegible]	ALL
2	ソウルエッジ 連必（ファン）	2′50″10	いまだに直らず片肺飛行	ALL
3	ソウルエッジ 連必（御剣）	3′07″80	2度ある事は3度ある HWANG	ALL
4	ソウルエッジ 連必（ロック）	3′55″10	PST−JUN[illegible]	ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,659,000	俺が朝比奈星人だ!!	ALL イージー 優美使用、来店感謝
6	マジカルドロップ2		スコア受付中！	
7				
8				
9				
10				

キャッスル&YOU² ☆＝9 (428)
東京都町田市原町田 6－14－8　☎(0427)28－8693(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハフルメモリ　ズ	3, 490, 020	KSL－WARRIOR	ALL 連 練習
☆	サイキックフォース	1′48″75	BRK－BENJOMIN	ALL キース使用
3	ストリートファイター ZERO 2	2, 633, 500	T・HAYASAKA	ALL 連 ダルシム
4	ストリートファイター ZEPO 2	3, 000, 500	ヒヨーリュウ	ALL 連 リュウ
5	ストリートファイター ZERO 2	2, 093, 700	瑪羅門	ALL 連 ザンギエフ
6	ナムコクラシック コレクションvol. 2	775, 800	BRK－BENJOMIN	ALL ラリーX(アレンジ)
7	バトルガレッガ	10, 987, 490	キャサ夫	ALL ワイルドスネイル
8	はつり	2, 759, 300	F・K　モリソヴァ因	ALL
★	エクストリームダウンヒル	0′58″966	PTY－PYO	スピードタイプ コース1
★	首都高REDZONE	3′27″40	CYR－PTY－NORI (ミジンコ)	ALL　MT

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝33(220)
東京都豊島区巣鴨 1－15－1 ミヤタビルB1　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	アクウギャレット	10, 859, 950	ZKB－NUR 8 級	ノーミス　ALL 連付
2	NEOドリフトアウト	6′47″02	MFC　大石恵㊝	1コインALL
3	バーチャロン (ライデン)	2′55″68	AR2　OBA'n㊝	1コインALL
	マンクスTT (ラクシーコースト)	1′57″78	MRX	BL　57″92 完走
☆	エースドライバービクトリーラップ (初級コース)	2′24″98	SNQ	EXPROMT 完走
☆	ダートダッシュ	4′18″00	D. H (as吉田幸一郎)	Snow　スタート 完走
☆	戦国ブレード (こより)	1, 840, 900	DBL－っしあめ中	2－7　即死　下上 連付　106万
☆	戦国ブレード (天外)	1, 488, 000	DAB. S	2－5 連付
9	バブルメモリーズ (練習)	2, 825, 950	YES (新人)	ALL
10	バブルメモリーズ (ストーリー)	24, 077, 810	ATF　ROD レイブで仕事やめた人	ALL　ノーマル

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝5 (35)
埼玉県越谷市大沢 3－6－12　☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (アドン)	2, 352, 900	大出ナンバーズ会員Ⅱ はてんは	ALL　連なし PX10　SC×11
2	ストリートファイターZERO 2 (ダン)	2, 213, 500	大出ナンバーズ会員Ⅱ はてんは	ALL　連なし PX.0　SC×.0
☆	マジカルドロップ 2 (ストーリーモード)	2, 988, 420	くるりんPAに超燃え ZAC　Ristar	ストレングス使用 ALL
4	ゲーム天国 (ノーマル・フーヘラ)	32, 633, 300	新型も即買い！ ZAC－Ristar	2周ALL　連付 残0　1周1893万
5	ゲーム天国 タイムアタック・フーヘラ)	13, 062, 120	RSK－ はすてる鶴	ALL　連付 残28秒
6	ゲーム天国 タイムアタック・Z－DYNE	11, 991, 720	水平さいかパワー使用 SPD　水無月愛理鴨	ALL　連付 残8秒
7	ぷよぷよ通	726, 695	Y・I	MAX　6連鎖 BLOCK　539
8	クォース	1, 743, 990	大出ナンバーズ会員0 DBL　もるーNAI	4周目2，8 BLOCK　6446
9	サンダーフォースAC	2, 365, 430	えいていえふーろっど	ALL　連付
★	ジンジンジップ	3, 205, 330	大出ナンバーズ会員0 DBL　MOL－ない	3周目2面　2P側, 連付

ゲームコーナーフジ ☆＝4 (182)
東京都葛飾区新小岩 1－50－8　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン (ライデン)	2′02″84	メンズスタイリストー 丸井	ALL EX－S
☆	戦国ブレード (ハガネ)連	1, 986, 600	ボンバー押せない男 ATC－N・F	2－7 空林水祠林水
3	メタルスラッグ 連	1, 429, 310	Kiku	ALL
★	スーパーストリートファイターⅡX (T・ホーク)連	1, 764, 500	GSM－YBK－つる	ALL　R×35 爪×4
★	餓狼伝説 (ジョー東)連同	3, 142, 500	メンズスタイリスト	R×65　P×8 D×41
6	レイブレーサー (初級)ギヤ連	1′46″790	習志野ファミリアくん (使い捨て新人)	完走 小学生レベル
7	ワールドクラスボーリング	300	なぶりーマン	ALL パーフェクト
8				
9				
10				

TILT神保町店 ☆＝7 (378)
東京都千代田区神田神保町 2－14－4　☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	バトルガレッガ (ガイン)	12, 339, 400	ⒻⒻⒻⒻⒻⒻⒻ まさしⒻⒻⒻⒻ	ALL　連付き
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	14, 071, 830	わっ とⒻ	ALL　連付き
3	サイキックフォース (バーン)	2′56″76	つもⒻⒻⒻⒻ ⒻⒻⒻⒻⒻⒻ	ALL 同時押しボタン付き
4	サイキックフォース (ウォン)	3′46″06	たⒻ ⒻⒻノノ＼＼＼	ALL 同時押しボタン付き
5	バブルメモリーズ (練習・ノーマル)	3, 045, 110	はⒻ(・　・) ⒻⒻ(　)3(　)	ALL　連付き コマンド使用
6	バブルメモリーズ (物語・ノーマル)	22, 370, 660	プリンスゆき	ALL　連付き コマンド使用
7	ストリートファイター ZERO 2 (リュウ)	1, 770, 600	FREE－YAS残念	ALL PX5　RX19
8			㊟今回だけですヨ	
9				
10	ゼビウス3D/G	(入荷しました)	弾の無茶苦茶さはガレッガと張ってます。	

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0 (19)
東京都豊島区東池袋 3－1－4 サンシャインシティ文化会館B1　☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アルペンレーサー	1′58″899	後藤　徹也	上級 タイムトライアル
2	ザキングオブファイターズ95	447, 800	浦上圭悟	京・テリー・舞
3	サイバーサイクルズ	3′31″333	後藤　徹也	ネオヨコハマ NVR750RSP
4	サイキックフォース	5′33″96	上野	キース使用
5	ソウルエッジ	4′20″80	LIZ－LEE	ソフィーティア使用
6	セクシーパロディウス	707, 300	C・坪井	マンボ　5面
7	セクシーパロディウス	974, 800	AIC－DIRT	オプション　オート SP面無
8	バトルガレッガ	5, 450, 690	上野バセラの回し者 MGS	ワイルドスネイル 6面
9	バーチャロン	4′15″08	上野	テムジン使用
10				

中央プラザ大泉店 3 店集計 ☆＝0 (20)
東京都練馬区東大泉　－35－6 永楽ビル1F　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	8, 739, 910	CHAT　あああるしーふー	1コインALL ワイルドスネイル使用
2	サイキックフォース	4′30″40	ビギナー	1コインALL ゲンマ使用
3	サイキックフォース	6′40″83	ひでえお	1コインALL バーン使用
4	サイキックフォース	6′44″73	ビギナー	1コインALL ウェンディ使用
5	メタルスラッグ	890, 370	M. K	
6	はつり	1, 092, 800	カトリさま♡	15面
7	上海　万里の長城	461, 150	KENZOU	グレートウォール 27面
8	上海　万里の長城	641, 860	あさば－891	北京 30面
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝11 (413)
東京都品川区旗の台 3－12－3 J・BOX内1F　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (ナッシュ連必)	2, 932, 300	SSC－中川亜紀子	ALL P×14 P×3　OC×17
2	ストリートファイターZERO 2 (ロレント連必)	2, 171, 800	SSC－BLITZ INDEX (自粛中)	ALL P×9 OC×15　K色
☆	スカルファング (AUTO連)	19, 895, 300	一升瓶を抱えて寝るオ・ン・ナ♡MIS由♡	ALL　ノーミス SIF使用
☆	スカルファング (CHASE連)	29, 477, 100	桜井　智	ALL　ノーミス メカヴァルキュリア使用
5	バトルガレッガ (ワイルドスネイル連)	10, 326, 640	ムッシュかまやつ	ALL
6	バトルガレッガ (ミヤモト連)	6, 511, 260	ミヤモトさん (いのちは大切に作戦)	ALL
7	タイムクライシス (1面T・A)	3′10″50	KOH㊝ ガッチャメラエーッ！	ALL
8				
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆＝3 (69)
東京都豊島区西池袋 1－22－4　☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ときめきメモリアル 対戦はするだま	2, 056, 000	PJC－GAM	ALL　HAPPY) 優美
2	セクシーパロディウス (マンボ)	3, 189, 900	BAD	ALL　残×1
3	アクウギャレット	8, 755, 890	集計希望君	ALL　2ミス 次ノーミスしに来る
4	サイキックフォース	6′13″76	ひでおそ	ALL　バーン 1本負け
5	スカルファング (チェイスモード)	26, 524, 700	プクシィミサ萌え萌え P・SAMY	ALL　100万×4 メガヴァルキュリア
6	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	2, 069, 600	邪悪库君飲みに行こう DMD先生記念	ALL 列車なし
7	ガンバード (ヤンニャン)	1, 753, 200	あと少し　てかぷらー 佐藤たむりん	2－6　列車あり 1周10. 2万
8	バツグンスペシャルVer. (Cタイプ)	99, 999, 990	X・GUN－Tamao	ALL　B×3
9				
10				

本格的基板屋 Funtom　初心者から業者迄まずはご来店を!!

☆在庫は常に変動してますのでお電話にてご確認下さい。
☆資料請求は下記住所「GM係」まではがきで申し込んで下さい。

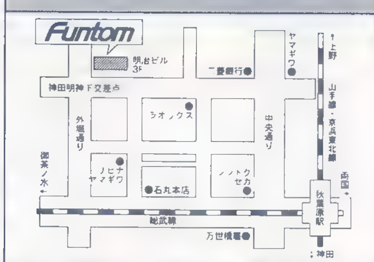
《お支払い方法》
①現金書留　または　②銀行振込
住友銀行御茶ノ水支店
普通預金　口座番号713626

今月の超特価基板

ネオジオソフト	¥600～
F1ドリーム	¥4,000
テトリス	¥4,000
ボンジャック	¥10,000
ギャラガ	¥8,000

アルティミットエコロジー (サブ)	特価	サンダードラゴン2	¥25,000
ストリートファイターZERO (サブ)	特価	マジカルドロップ	¥15,000
バーチャファイターキッズ (サブ)	特価	ドンデンラバー	¥18,000
沙羅曼蛇2	特価	豪血寺外伝	¥30,000
リアルバウト餓狼伝説	特価	ネビュラスレイ	¥20,000
ウルフファング	¥48,000	セーラームーン	¥50,000
アウトフォクシーズ	¥45,000	プリルラ	¥68,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥35,000	シティーコネクション	¥30,000
バツグン	¥38,000	レモンエンジェル	¥15,000
雷電Ⅱ	¥45,000	ギャラクシアン (US)	¥8,000

この他の基板も超特価放出中！



遊ばなくなった中古基板、高価買収致します！価格はお電話にてご確認下さい。

〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F　有限会社ファントム　TEL(03)3257-1126 (営業時間) AM10:30～PM7:00

君こそゲーメスト!

その2

2回目集計	バブルメモリーズ	ストーリーノーマルモード	26,943,000	NBLA-AGGS-DOHⓈ	個人申請オレンジペコ杁中店（愛知）
		ストーリースーパーモード	29,926,680	CYCLONE-KTL-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		練習	3,490,020（ノーマルモード）	KSL-WARRIOR	キャッスル&YOU 2町田店（東京）
	ナムコクラシックコレクションVol. 2	パックマン（アレンジ）	1,717,840	京都にパチンコ遠征PST-EPT	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		ディグダグ（アレンジ）	1,598,090	J.G.K-ALL(創)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		ラリーX（アレンジ）	985,030	RCA-YMT	個人申請プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		パックマン（オリジナル）	347,200	PSD-KTL-BOSTON	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		ディグダグ（オリジナル）	446,990	OGC-ZEATERO	個人申請プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ラリーX（オリジナル）	保持 105,340（10面）	SG-AGBS-ELF	個人申請オレンジペコ杁中店（愛知）
		ニューラリーX（オリジナル）	258,850	FAD-IDA	チャレンジバンバン（愛媛）
3回目集計	セクシーパロディウス	イワン	6,352,700	AXIOM-H,Y(奈)	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		オプション	6,578,600	GGE-ZXZ	GAME'S WiLL（京都）
		こいつ	6,818,700	京城	
		シューティングスター	保持6,319,400	H.M	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		ビックバイパー	5,408,400		アミューズメントスペースフジ（大阪）
		ひかる	6,278,100		プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		マンボ	5,922,700		アミューズメントスペースフジ（大阪）
		ミカエル	6,706,400	GGE-ZXZ	アイリン夢空間（岐阜）
	スカルファング	オートモード	19,895,300	一升瓶を抱えて寝るオ・ン・ナ♡MIS⊕♡	荏原ゲームコーナー（東京）
		チェイスモード	29,477,100	桜井　智	
	エースドライバービクトリーラップ	初級	2′ 24″ 98	SNQ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		上級	2′ 11″ 38	T.Y	タウンスポット&マンモス城（大阪）
	進め対戦ぱずるだま		保持 189,170	飼葉　優里	
	タイムクライシス	タイムアタックステージ1	2′ 24″ 13	咆哮野郎まJU	チャレンジャー関大前（大阪）
		ストーリーモード	10′ 13″ 25	まじっくないとれいあーす	
	だい好キッス		保持 202,400	ブラック魔王	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	アベンジャーズギャラクテックストーム	ストーリーモード	保持 283,300	外道T.H	モンキーハウス本館（福岡）
		VSモード	保持 740,600	O	
4回目集計	沙羅曼蛇 2		2,124,100	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
	究極タイガー	1プレイヤー側	保持 11,393,990	ビューポインターEBI	アメニティスペースOZ（山口）
		2プレイヤー側	11,151,900	DBL-ごろたん	個人申請すーるぽん（東京）
	ダートダッシュ		4′ 18″ 00	D.H（as吉田幸一朗）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ソウルエッジ	ヴォルド	保持 1′ 40″ 40	AXIOM-DEN	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
		ジークフリート	1′ 48″ 30	集計カウントダウンPST-JUN(慈)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
		ソフィーティア	2′ 09″ 00	ネクロマンサーの笛になりたい BEL.	プレイシティ24（北海道）
		ソン ミナ	保持 2′ 22″ 86	魔B党-K.O	
		タキ	2′ 22″ 86	SHADOW	
		御剣 平四郎	2′ 10″ 73	魔B党-K.O	
		李 龍	2′ 29″ 70	BELDANDY	
		ロック	2′ 40″ 96	魔B党-K.O	
	バトルガレッガ	ノーマルキャラ	13,023,400（使用キャラ：ワイルドスネイル）	NAL	アイリン夢空間（岐阜）
		ガイン	14,339,400	ⒻⒻⒻⒻⒻⒻⒻⒻ(ま)(さ)(し)ⒻⒻⒻⒻⒻ	TILT神保町（東京）
		チッタ	11,013,300	IML-星白金-YUJ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
		ミヤモト	12,729,670	PPR-NGM	アミューズメントスペースフジ（大阪）
		ボーンナム	12,431,160	星白金-IOM②-KIS(道)(具)DMK卒業	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
	ビックトーナメントゴルフ		保持 -21（JAPANコース）	FAD-IDA 30㎝さし使用	チャレンジバンバン（愛媛）
	電脳戦機バーチャロン		2′02″84（使用キャラ：ライデン）	メンズスタイリストー丸井	ゲームコーナーフジ（東京）
	キャノンダンサー		保持 6,307,580	G.M.C.ぱんだ(連)引退後復活予定	モンキーハウス本館（福岡）
	でろーんでろでろ		保持 8,468,700	謎ぷよ星人S・M-R=T・RYU☆NPA	個人申請ゲームセンターキング（愛知）

続いてもうぢゃです。2つのモード別に集計しました。もくもくもうぢゃモードのほうですがレベル20以降難度が変わらなくなり、長時間作業を続けるだけになるようなので100万+αで集計しました。ちなみに1時間少々で達成できるようです。1000万までがんばった人がいます。プレイ時間10時間以上……。お疲れ様でした。

次はキャラ別集計開始の、ストリートファイターZERO2です。全18キャラというキャラの多さのため、穴キャラの存在が心配されていましたが、全キャラかなりいい点数が出ています。ほとんど終了しているキャラが何キャラか、いるのではないでしょうか。

戦国ブレードも、今回からキャラ別集計開始です。ハガネとこよりは、2周目の最終面に突入しています。次回こそ2周クリアは達成されそうです。しかしほかのキャラは、かなり厳しい状況のようです。

バブルメモリーズは、今回から物語モードのみノーマルモードとスーパーモードに分けて集計します。スーパーモードの申請は少なめですが、ノーマルモードに人気が集中していて、かなりの激戦になっています。稼ぎはとにかく×3のまとめ割り重視のようです。

練習モードはアイテムの引きがかなり重要のようで、もう限界に近い点数が出ています。

今回が2回目の集計となるナムコクラシックコレクションVOL・2ですが、なんといってもディグダグ・オリジナルのすごさが光っています。岩のまとめ倒し、フルーツタ

（次のページにつづく）

ゲームスポットアテナ2店集計 ☆=0（55）

東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎(0427)21-6887

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	11,115,500	キャサ夫	ALL、鳥210万
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,212,670	キャサ夫	ALL、2面184万
3	ナムコクラシックコレクションVol. 2（パックマン・オリジナル）	252,650	200%	21面
4	ナムコクラシックコレクションVol. 2（NEWラリーX・オリジナル）	174,350	200%	14面
5	ナムコクラシックコレクションVol. 2（ラリーX・オリジナル）	86,610	みっちゃん	8面
6	戦国ブレード（アイン）	931,500	GBH	2-1
7	ストリートファイターZERO 2（サクラ）	2,118,000	MEG	ALL、(連)
8	D&D®S.O.M（クレリック）	3,299,670	PG-SHm	ALL
9				
10				

フロント・ロウ

東京都三鷹市下連雀3-34-4 ☎(0422)71-7816

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 VerB（一八）	1′50″64	TAKU	
2	バーチャ ロン	14′52″66	VIPERS	
3	ファイティングバイパーズ（JANE）	3′48″08	TKO	
4	ファイティングバイパーズ（JANE）	4′15″37	XYZ	
5	バーチャファイター2（AKIRA）	2′40″40	URU	
6	セクシーパロディウス	2,469,000	ATO	
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターポパイ ☆=2（31）

東京都足立区綾瀬4-9-31 ☎(03)3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G(連)	4,839,420	CIY	7面
2	戦国ブレード（こより）(連)	1,777,600	DBL-らじあめ(中)	2-6
3	バブルメモリーズ（ストーリーモード）	21,967,090	ATF-ROD	ALL
4	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	2,157,620	ZAC-Ristar	ALL
5	ナムコクラシックコレクションVol. 2（オリジナル・ディグダグ）	322,750	KSD-ヒイロ君(W)	ALL 残×3
6	ストリートファイターZERO 2（ゴウキ）	2,321,600	BATTU	ALL
7	バーチャロン	2′29″72	MOL-カトル	ALL ライデン 前半 49″50
8	メタルスラッグ	1,411,700	MOL-キラートマト(か)	6面
9	バトルガレッガ（チッタ）(連)	7,321,030	MOL-SAI	7面
10	バトルガレッガ（ボーンナム）(連)	7,225,720	MOL-SAI	7面

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=4（5）

東京都杉並区下井草2-44-7 ☎(03)3399-2155

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	14,024,910	GRI-星白金-HIR	ALL(連)
2	バトルガレッガ（チッタ）	11,013,000	IML-星白金-YUJ	ALL(連)
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,673,960	YGA-BA[illegible]	ALL(連)
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	12,431,160	星白金-IOM²-KIS(道)(具)DMK卒業	ALL(連)
5	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	11,458,190	星白金-PLE[illegible]	ALL(連)
6	ストリートファイターZERO 2（ガイ）	2,357,900	星白金-ぽーず	ALL(連)(必)
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターコパIII ☆=1（182）

神奈川県秦野市南矢名2-19-5 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G(連)	2,203,200	トーマスたけし（5千点出せ！）	ノーマル7面 1UP×0
2	バトルガレッガ（ミヤモト(連)）	12,057,560	QQQ	ノーマルALL
★	スーパーストリートファイターII（ベガ(連)）	2,017,100	ウーキーMST	ノーマルALL タル落ちツメ×3
4	ワールドヒーローズ2（エリック）	8,018,400	トーマスたけし（ボム出せ！）	ノーマルALL
★	ストリートファイターII ターボ（ブランカ(連)）	1,621,200	KMC-IZA	ノーマルALL オールⓅツメ×1
6	バブルメモリーズ(連)		やちょ氏やってね♡ QQQ氏やってね♡	ノーマル ライフはいらねー
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（28）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルＢ1　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（ひかる）	3,344,000	KSC－TAD	SPALL ㊤ オート
2	セクシーパロディウス（ミカエル）	2,586,700	KSC－TAD	SPALL ㊤ オート
3	セクシーパロディウス（バイパー）	2,177,900	KSC－TAD	SPALL ㊤ オート
4	セクシーパロディウス（こいつ）	1,167,300	Ⓑ T、F	SP ㊤ オート
5	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,391,400	Ⓑ－T、F	ALL PX11 ノーミス
6	ストリートファイターZERO 2（サガット）	1,906,600	Ⓑ T、F	ALL
7	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	1,848,500	穴ウメ－JDF	ALL ゴウキ出さず
8	ナムコクラシックコレクションVol. 2（ディグダグ）	350,330	APOⓈ	ALL 1ミス
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,541,500	ダーク・ないと	ALL 優美使用
10	ガンバード（ヤンニャン）	1,609,700	KSC－TAD	ALL ㊤ 1周90万

西銀座ゲームプラザ ☆＝2（25）
山梨県甲府市中央1－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	もうちゃ（もくもくもうちゃモード）	10,000,000+α	KGP BLUE BREAKER－ANP	1COINALL
☆	もうちゃ（対戦もうちゃモード）	3,127,080	KGP－BLUE BREAKER ANP㊥	1COINALL
3	エーストライバービクトリーラップ（初級コース・ビギナー）	2′36″91	集計外㊗ N	MT
4	エーストライバービクトリーラップ（初級コース・エキスパート）	2′28″66	穴うめ戦隊 ドナイスンジャーⓃ	AT
5	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,231,000	SHU㊕ヨロシク!!	1COINALL PX10
6	鉄拳（KING）	1′32″91	穴うめ君 NGP－ALF	1COINALL 14秒おち
7	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	7,228,170	NGP－ALF	1COIN 6面
8				
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝5（17）
神奈川県鎌倉市大船1－23－7　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（G－913）	12,694,140	NGT－キャサ夫	ALL
2	バトルガレッガ（ガイン）	11,371,240	VMT－RED	ALL
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	10,400,410	STG－PSY－岡花	ALL 残1
4	戦国ブレード（ユーニス）	1,367,300	Y³㊤	2－4 ㊤
5	戦国ブレード（翔丸）	969,200	STG－サル	2－1 ㊤
6	メタルスラッグ	2,843,390	聖なる行水発売記念☆はむはむ	ALL ㊤ 残0
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,652,500	SPD－水無月愛理Ⓢ	早乙女 ALL MAX16連
★	極上パロディウス（マンボウ）	4,581,000	アトム	ALL 1周217万
9	サイキックフォース	3′17″60	戸塚PSY'S ゲー天無くなった	BURN ALL
10	サイキックフォース	4′25″56	LUCK－NOAなおし	ウォン ALL

グリーンプレイランド ☆＝0（6）
岐阜県高山市西之一色町2－1高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,541,100	RYU	1cALL
2	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,128,000	JUN	1cALL
3	ストリートファイターZERO 2（サクラ）	2,178,000	RYU	1cALL
4	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	2,225,900	RYU	1cALL
5	ストリートファイターZERO 2（豪鬼）	2,166,900	RYU	1cALL
6	ストリートファイターZERO 2（ザンギエフ）	1,924,200	RYU	1cALL
7	ストリートファイターZERO 2（アドン）	1,814,400	JUN	1cALL
8	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	1,830,600	JUN	1cALL
9	ストリートファイターZERO 2（ベガ）	1,725,700	JUN	1cALL
10	ストリートファイターZERO 2（ロレント）	1,545,500	JUN	cALL

ゲームパレス ☆＝0（9）
静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	2,046,400	KING	ソドム ALL ゴーキたおした!!
2	ストリートファイターZERO 2	1,916,400	KKR	アドン ALL
3	ストリートファイターZERO 2	1,795,500	WIL	ダン ALL
4	ストリートファイターZERO 2	2,255,100	超たろー!!	チュンリー ALL
5	ストリートファイターZERO 2	1,222,200	だいすけ	ダルシム ベガ
6	19XX	12,479,600	三島震電隊神風T．H	ライトニング ALL
7	ダライアス外伝（連付き）	10,336,350	IMF	ALL
8	マジカルドロップ2（とことんモード）	700,870	だいすけべ	「べ」て書くな!!
9				
10				

ゲームセンターナポレオン ☆＝0（115）
神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス（ビックバイパー）	4,689,900	CVM－XAV あとはまかせた	ALL 1周230万
2	極上パロディウス（ツインビー）	4,022,400	おひょ〜！？	ALL 1周213万
★	極上パロディウス（ペン太郎）	4,229,600	ペン太郎6	ALL 1周205万
4	セクシーパロディウス（エース）	2,057,600	VMT－ILG－吉田 スーゼビ消えました	ALL 残×1 AUTO
5	ナムコクラシックコレクションVol. 2（アレンジパックマン）	1,272,200	VMT－ILG－吉田	ALL モ×398 7×40 ×10万
6	サイキックフォース（キース）	4′16″96	PULSE	ALL
7	鉄拳2 verB（ジャック－2）	1′21″41	ICSSSK－PRO	ALL
8	ナムコクラシックコレクションVol. 2（アレンジパックマン共同）	2,000,330	VMT－ILG－吉田 マジャカリーナ	1P1065320 2P 935010
9	メタルスラッグ	1,230,800	ヨワヨワマシーン1号	6面
10	D&DⓇS.O.M（エルフ）	2,962,155	はだかの王様	ALL

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝1（22）
岐阜県岐阜市住之江町1－17　☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO 2（ガイ）	3,062,500	Fe	ALL ㊤ ㊙
2	ストリートファイターZERO 2（ロレント）	1,807,500	R H	ALL ㊤ ㊙
3	バーチャロン（テムジン）	4′46″91	SRN	ALL
4	バーチャロン（アファームド）	5′54″63	TCC	ALL
5	バーチャロン（ライデン）	5′01″23	RAI	ALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（美樹原）	1,234,500	TCC	ALL
7				
8				
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）
長野県茅野市ちの丁田2732－1　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 ㊤㊐（ロレント）	2,357,900	今月結婚！あすたろと	P×11 ALL
2	ストリートファイターZERO 2（さくら）	2,203,900	XJR	P×9 ALL
3	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	2,131,600	園長	P×7 ALL
4	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	2,033,300	園長	ALL
5	ストリートファイターZERO 2（ダン）	1,946,200	ダンパの兄弟 ALI 眼鏡っ娘フェチ CE	P×6 ALL
6	ストリートファイターZERO 2 ㊤㊐（ナッシュ）	1,936,200	今頃新婚旅行で南の島「フィジィ」AST	P×4 ALL
7	バーチャロン（ライデン）	3′37″66	シューターKBA	ALL SSS
8	テキパキ（フリープレイ）	1,102,920	ZAZ 東亜プランはやっぱりいいぞ!!	LV164 1ゲーム無料です
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）
山梨県甲府市国母5－20－16　☎(0552)29－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ	3′38″87	ARI	コインALL ソンミナ
2	リアルバウト餓狼伝説	1,687,400	N．H	ALL 山崎 竜二
3	戦国ブレード	951,300	TKS	2－． ハガネ
4	バーチャロン	8′48″39	坤龍	1コインALL ライデン 2本設定
5	バーチャロン	8′40″18	坤龍	1コインALL バイパーⅡ 2本設定
6	バトルガレッガ	5,184,050	甲岡辛子明太子健三	6面ボス グラスホッパー
7	バトルガレッガ	5,220,960	甲岡辛子明太子健三	6面 ガイン
8	19XX	7,457,200	TKS	1コインクリア モスキート
9	ナムコクラシックコレクションVol. 1（MAPPY）	353,100	牛山東候角田	ノーミスクリア オリジナル
10	ナムコクラシックコレクションVol. 2（ディグダグ）	404,910	牛山東候角田	1コインALL 残×2 オリジナル

ハイスコア通信

●プレイランドファンタジア（秋田）
ファンタジ庵VOL.21、おくれまくってスミマセン。6月中にはなんとかすると思います。たぶん…

●モンテカルロ（群馬）
T・H・L（高崎ハイロウズ）の出現によって、更に混迷の度合いを深めたバーチャロン対戦事情だが、これに対抗する新部隊「特攻戦隊・ナン!!チャッテー」の加入が明らかになった。現在確認されている事柄としては、メンバーは約4名、そしてその全てがアファームド使いであること。「アファームドに前ダッシュはいらん!」の言葉通り、前方への移動はほとんどがホバートンファーを使用し、そこからトンファーか、キャンセルからのダッシュボム&ショット、いわゆる「なんちゃって」の二択がメイン。この新戦力の加入については「いや、だからオレはロックして『産めー!』っていえりゃあ何だっていいんだよ。もういいだろう？これから交通整理にいかなくちゃなんねーんだよ。」「ウーチーモーモー!!あ、すみません、ちょっとイッてたもんで。え〜!何言ってるんですか!!スカートはチェックスカートに決まってるじゃないですか!!いいですか、そもそもチェックスカートの魅力というものは（200字程度割愛）…というわけですよ。これからは気を付けてくださいよ、全く!!」「背後を取るコツ？そうだなあ、気配を消す（？）ことと、相手の死角（右斜め45°）を保つことかなア。ねえ、そんなことよりアキラやってよ。」等々、暖かい声援が届いている。

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
いやーやっと入荷しましたバーチャ2いまさらなんですが…それと最近ワンダーモモとギャラガ88が入りました。その内妖怪道中記が入るかもしれないのでみんな遊びに来てね。

●ゲームインDAIEI（千葉）
遂にバーチャロンが1プレイ50円に!1対戦も盛り上がってますので、ぜひ1度チャレンジしてください。

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
GAME'S WiLLの皆様、GW中はいろいろお世話になりました。特に大明神氏には部屋に招待までしてもらい非常に有意義な旅行でした。今度はJUNさんもまじえて深く語りあいましょう。
by 次はJaJa馬ですか？VAP&JUn、POW、EPT、STER、BUG、SERI、YAMA

●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
まだつぶれてないときいて、来てくれたみなさん、本当にありがとうございます。現時点では、正式にいつつぶれるか分かりません。来れば真相が分かります（笑）。

お店から①

あと、VMT・DAN様、ビデオありがとうございました。
by ZAC・Ristar

●ゲームプラザ・ザ・ゴリラ（東京）
サイキックフォース発売1週間後にはキース使用方法がひろまってましたね。NINJA・MASTERS、神凰、ラストブロンクス、闘姫伝承、続々と発売されますのでハイスコアラーの方是非チャレンジしに来てください。個人的には闘姫伝承が良いです。
by 女キャラ愛好会池袋支部・支部長MA1001

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
夏休みは巣鴨で僕と握手!（女性のみ）超いくしか、みたいなー
by LED&あつし子

●TILT神保町（東京）
HIR氏、YUJ氏、権太氏、IBA氏、DBL・らじあめ㊥氏、NEK氏、JAC氏、STG・MIC氏、はむはむ氏、Ⓑ・SATSUMA氏、高沢一成氏、TYR・ひむ氏、TYR・まら氏、TYR・R。K氏、TYR・カジワラ氏、イエティⒻ氏、Mr。さくやま氏、がんた氏、花田先生、キャサ夫氏及びメスト編集部の方々、そのほか大勢のみなさま、ご来店ありがとうございます。

●荏原ゲームコーナー（東京）
DEN君、来店ありがとう。京都に行く前&帰ってからよってくれたシアターの方々もぜひまた来てください。

●ポパイ&パートナー（東京）
ユング氏、ZAC・Ristar氏、弾シンクロ夫氏、ATF・ROD氏、来店ありがとうございました。

●ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
今月もたくさんの方に遠征、来店していただき誠にありがとうございます。

●ハイテク遊園ニュースター（山梨）
当店では毎月第3日曜日に、月例ゲーム大会を開催しています。皆様のご参加をお待ちしています。

●ゲームパレス（静岡）
メタルスラッグ、サイキックフォース、マジカルドロップ2（ひたすらモード）、ストZERO2、etc、みな様ハイスコアーにどんどんチャレンジして、ゲーメストに載ろう!!
by かえで!!

君こそゲーメスト!

その3

5回目集計	19XX	モスキート	保持 18,890,000	YGA-IBA[illegible] 引きの弱さは全一級!?	ジョイフルランド ヒノーズ下井草店（東京）
		ライトニング	19,169,900	CYCLONE-R.T	アイリン夢空間（岐阜）
		震電	19,265,300	GGE-K.N	
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま		2,056,000（使用キャラ：早乙女優美）	PJC-GAM	池袋プレイランド ラスベガス（東京）
	テトリスプラス（パズルモード）		保持 391,300	GYGPSOP-UYK	GAME'S WiLL（京都）
	パズルボブル2X		527,234,880（Xモード）	みんなありがとう! NCP-ねこん	個人申請オレンジペコ 杁中店（愛知）
	闘神伝2		保持 2′15″06（使用キャラ：ホー ファイ）	アップルがイキチ	キャッスル&YOU 2 町田店（東京）
	MANX TT	レイクシーコースト（レースモード）	1′57″78	MRX	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
ゲーム天国		ノーマルモード	46,505,940（使用キャラ：ファイターEX）	GBF-VXV	アイリン夢空間（岐阜）
		タイムアタック	13,906,190（使用キャラ：ファイターEX）	CYCLONE-R.T	
逆鱗弾		タイプC	2,357,980	祝C.Cさくら連載記念 RBN-まいん	
鉄拳2 バージョンB		ヘイハチ	1′08″71	ATF-K.K K.O君に感謝	個人申請トミームナコ（群馬）
		ジャックー2	1′05″05	SnABN-ゴリ中嶋	
		ポール	1′04″96	ATF-KEN	
ロックマンザパワーバトル			9,999,900	ようやくカンスト 咆哮野郎ーまJU	アミューズメントスペース フジ（大阪）
ヴァンパイアハンター		モリガン	6,519,300	DYB-リオ. どうせのりちゃんに勝てない	個人申請ゲームプラザ ニュー日の出（長野）
登龍門			1,261,120	FAD-A.T	チャレンジバンバン（愛媛）
サイバーサイクルズ		上級	3′25″843	PC横浜開店記念! TKS-ŌWA	個人申請プレイシティ キャロット横浜店（神奈川）
レイブレーサー		初級	1′44″044	めがてんの曲は最高! EGN-ŌWA	個人申請ゲームイン パラダイスアレー（神奈川）
		中級	1′49″795		
		上級	2′25″666		
		最上級	1′35″810		
セガラリーチャンピオンシップ		中級	2′26″90	ぎるはま[illegible] 人参久々	個人申請 プレイシティ キャロット西荻店（東京）
		上級	2′11″60	HAB[illegible]参上	個人申請東京レジャーランド 小岩店（東京）
		チャンピオンシップ	3′15″80	R.N	個人申請 プレイタウン 名古屋（愛知）
首都高レッドゾーン			3′27″40	CYR-PTY-NORI（ミジンコ）	キャッスル&YOU 2 町田店（東京）
ガンバード		アッシュ	2,081,800	戦国人	ゲームセンター ドリーム（宮城）
ストリートファイターZERO		アドン	3,313,200	GYO	GAME'S WiLL（京都）
エクストリームダウンヒル			0′58″966	PTY-PYO	キャッスル&YOU 2 町田店（東京）
首領蜂		タイプA	56,118,140	LAOS-長田仙人	GAME'S WiLL（京都）
		タイプC	48,944,930	お師匠	ゲームセンタードリーム（宮城）
極上パロディウス		ビックバイパー	4,689,900	CVM-XAV あとはまかせた	ゲームセンターナポレオン（神奈川）
		ペン太郎	4,229,600	ペン太郎6	
		マンボ	4,581,000	アトム	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
豪血寺一族		破痛才蔵	1,484,700	drf-KOJI	個人申請トミームナコ（群馬）
ワールドヒーローズ2JET		エリック	250.72	WZH	GAME'S WiLL（京都）
ソニックウイングス		JAS-39	1,604,400	牧野和也大先生	プレイシティNASA 杉本町店（大阪）
スーパーストリートファイターⅡX		T.ホーク	1,764,500	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
スーパーストリートファイターⅡ		サガット	2,188,000	CST[illegible]（バルログ落ち）	プレイシティNASA 杉本町店（大阪）
		ベガ	2,017,100	ウーキーMST	ゲームセンターコバ（神奈川）
ストリートファイターⅡ'ターボ		ブランカ	1,621,200	KMC-IZA	
ジンジンジップ			3,205,330（3周目2面）	大出ナンバーズ会員0 DBL-MOL-ない	ゲームイントーヨコ 北越谷店（埼玉）
餓狼伝説		テリー	750,400	メンズスタイリスト 余裕! 剣匠イザナム	サブカルチュア（福岡）
		東	3,142,500	メンズスタイリスト	ゲームコーナーフジ（東京）
レジオネア		アルフレッド	3,030,000	AXIOM-DEN	プレイシティNASA 杉本町店（大阪）
		クリス	2,917,650		
		フランク	2,654,450	AXIOM-SAO	

ーゲットの回収は当り前で画面中を掘り進んで全部穴だらけにして稼いでいるそうです。想像を絶するプレイ内容になっています。

ラリーX・オリジナルは、あまり人気がないようで、更新されていません。難度の高さもありますが、ニューラリーXのほうが音楽が軽快なので人気があるようです。

パックマン・オリジナルですが、後半面でも敵をまとめて食べているそうです。

セクシーパロディウスは、いまいち盛り上ってないようで、個人的にかなり悲しく思います。一応全キャラ、ノーミスクリアが出ています。

逆にすごい激戦になっているのがバトルガレッガです。ランクを上げないようにすれば、あまりクリアは難しくないようで熱い稼ぎが繰り広げられています。これから長い戦いになりそうな、注目のゲームです。

ソウルエッジは、プレイシティ24の圧勝になっています。同店のタイムアタック格闘ゲームに対する攻略の凄さは、もはや定番になってきています。

コマンドで使用可能となるファン・ソンギャンも次回から集計となります。

古めのゲームに目をむけますと、レイブレーサーで全部門制覇が成し遂げられています。1部門のトップすら難しいこのゲームで、4部門トップはかなり狂っています。リッジレーサー、リッジレーサーのときもOWA氏の独占のまま、今に至っています。大勢のライバルたちの再挑戦はあるのでしょうか?

今回で集計打ち切りの部門は、もうぢゃのもくもくもうぢゃモードです。

アイリン夢空間 ☆=16（139）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	セクシーパロディウス（ミカエル）(連)	6,706,400	GGE-ZXZ	ALL
☆	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	13,023,400	NAL	ALL 残1
3	クイズイントロ DON DON	999,900+α	TPL	ALL 256,000×2
☆	19XX（震電）(連)	19,265,300	GGE-K.N	ALL
☆	19XX（ライトニング）(連)	19,169,900	CYCLONE-R.T	ALL
☆	沙羅曼蛇2 (連)	2,124,100	近江からの使者	全2周ALL 2P剣
★	ゲーム天国（ファイターEX）(連)	46,505,940	GBF-VXV	全2周ALL ノーマルモード
★	ゲーム天国（ファイターEX）(連)	13,906,190	CYCLONE-R.T	ALL タイムアタック
★	逆鱗弾（タイプ・C）	2,357,980	祝C・Cさくら連載記念 RBN-まいん	ALL 残1
10	バトルガレッガ（チッタ）	9,189,520	間欠泉のおんな 信玄ぼかし使用	ALL 洋一君にささぐ

オレンジハット砺波 ☆=0（2）

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.2（オリジナル パックマン）	291,100	いたくら	R 21 ALL 1ミス
2	セクシーパロディウス（シューティングスター）	587,300	A.A	R 5
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,653,700	H.J	校性モード
4	ストリートファイターZERO 2（ダン）	1,615,800	A.A	ALL
5	首領蜂	3,349,070	大野ヤバ夫	R-4
6	ゼビウス3D/G	982,120	毒電波本間	R-5
7	バブルメモリーズ	1,292,800	Sin	R-13
8	バース	4,021,500	Kぞう	S 21
9	魔法大作戦	1,427,970	オヤマ先生	最終面
10	ななめでマジック	225,387	A川先生	7人目

扇ケ丘レジャーセンター ☆=15（201）

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)46-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	もうぢゃ（もくもくもうぢゃ）	4,166,480	すさまG-KOS（毛邪はおまかせ）	もくもく5時間
☆	ストリートファイターZERO 2（アドン）	3,177,700	T. Clue-ISD	ALL P×17 (連)(必) 7負け
☆	ストリートファイターZERO 2（元）	3,039,100	T. Clue-ISD	ALL P×14 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	3,013,800	すさまG-KOS	ALL (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO 2（ベガ）	2,963,300	すさまG-KOS	ALL P×14 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO 2（サガット）	2,961,000	T. Clue-ISD	ALL P×15 (連)(必)
☆	ストリートファイターZERO 2（ダン）	2,826,100	まさみくん	ALL P×12 (連)(必)
8	ストリートファイターZERO 2（ザンギエフ）	2,316,900	T. Clue-ISD	ALL 負けなし (連)(必)
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆=8（169）

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクションVol.2 パックマン〔アレンジ〕	1,552,300	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL 残4 M×386 F×43
2	ナムコクラシックコレクションVol.2 NEWラリーX〔オリジナル〕	323,790	中ちゃん（偽）	ALL 2ミス
3	ナムコクラシックコレクションVol.2 ラリーX〔アレンジ〕	210,570	SDR-えくすたあ	ALL 残0
4	ナムコクラシックコレクションVol.2 ディグダグ〔オリジナル〕	352,720	連休につき復活 帝	ALL 残3
5	マジカルドロップ2〔ひらめき〕	78,400	HQM変な奴数徒 "TMR" たこまる	ALL パーフェクト
6	タイムクライシス〔ストーリーモード〕	10′45″80	土日にしか来れん、邪反するな! H.I	ALL
7	サイキックフォース〔ソニア〕	6′03″78	どんどん壊れていく 有里	ALL 3ミス
8	アクウギャレット	2,828,250	ギャンブル運5%男 KAW	6面
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0（10）

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M（ファイター使用）	3,147,448	辛味汁かけ飯	1コインALL
2	マジカルドロップ2 スター使用	72,124	P.S	1コイン マジシャンまで
3	ストリートファイターZERO 2（黒ロレント使用）	1,706,500	SPY	1コイン ALL
4	セクシーパロディウス（こいつ使用）	1,037,800	LEN	1コイン 最終面
5	19XX	5,232,300	IMS	1コイン 5面
6	D&D®S.O.M（エルフ使用）	3,016,332	辛味汁かけ飯	1コイン ALL
7	マジカルドロップ2	61,184	P.S	1コイン マジシャンまで
8	D&D®S.O.M（Mユーザー）	2,633,598	辛味汁かけ飯	1コイン ALL
9	ガントレット エルフ1Pで	231,215	AYA	1コイン 天野ゲーム博物館
10	5月15日	パックマン入る!	しかも本物やんけー byロシア	すげー。やろーと 天野ゲーム博物館

タイトーイン002スタジアム ☆=17(293)

大阪府豊中市玉井町1−1−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0588

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バブルメモリーズ(ストーリーノーマルモード)	24,377,080	PSD KTL ABAえもん	全80面クリア 付
☆	バブルメモリーズ(ストーリースーパーモード)	29,926,680	CYCLONE−KTL−KIW	全80面クリア 付
3	バーチャロン	2′49″92	PSD−KTL−DGD	ALL ライデン使用
4	サイキックフォース	4′05″13	PSD−KTL−DGD	ALL キース使用
☆	ナムコクラシックコレクション Vol.2(ディグダグ)	1,598,090	J.G K−ALL	アレンジALL 残4 付
☆	ナムコクラシックコレクション Vol.2(パックマン)	347,200	PSD KTL BOSTON	オリジナルALL 残1
☆	戦国ブレード(アイン 付)	1,649,400	HYAKU−PSD−KTL−UGF④	2週目5面ボス 13×1コ
8	ストライカーズ1945(メッサーシュミット 付)	1,864,700	PPR−PSD−KTL−のれん街	2週目8面
9	ガンバード(バルナス 付)	2,192,100	J.G K−ALL	2周ALL 残1
10	戦国エース(こより 付)	1,512,500	今月は彩京のゲームが勢ぞろいより	2周AL

プレイシティNASA杉本店 ☆=23(363)

大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	セクシーパロディウス(イワン 付)	6,352,700	AXIOM−H.Y	ALL 残4
☆	セクシーパロディウス(マンボ 付)	5,922,700	H.M	ALL 残4
☆	セクシーパロディウス(ビッグバイパー 付)	5,408,400	H.M	ALL 残4
4	ストリートファイターZERO2(ケン 付)	3,115,000	先月のスコア	ALL P×15 ゴウキ有
5	バーチャファイター2(ウルフ 付)	1′20″85	だいぶ昔のスコア	ALL
★	レジオネア(アルフレッド 付)	3,030,000	AXIOM−DEN	ALL 残0
★	レジオネア(クリス 付)	2,917,650	AXIOM−DEN	ALL 残0
★	レジオネア(フランク 付)	2,654,450	AXIOM−ASO	ALL 残0
★	スーパーストリートファイターII(サガット 付)	2,188,000	CST (バレログ落ち)	ALL つめ×3 38R
★	ソニックウイングス(JAS−39 付)	1,604,400	牧野和也大先生	ALL 残0 ロケット×2

AMZA11 ☆=0(14)

三重県熊野市木本町620−1こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース	8′31″66	AKI	1CALL ウォン
2	ストリートファイターZERO2	1,908,100	E・H・M!!	1CALL ダン
3	ストリートファイターZERO2	1,526,000	E・H・M!!	1CALL サクラ
4	ストリートファイターZERO2	1,602,800	E・H・M!!	1CALL リュウ
5	ストリートファイターZERO2	1,130,900	E・H・M!!	1CALL ガイ
6	セガラリーチャンピオンシップ	3′23″88	YUM	チャンピオンシップ
7	セガラリーチャンピオンシップ	2′47″37	YUM	DESERT
8	セガラリーチャンピオンシップ	2′32″05	YUM	FOREST
9	セガラリーチャンピオンシップ	2′23″70	CRX	MOUNTAIN
10	セガラリーチャンピオンシップ	2′25″28	YUM	LAKE

コズミックプラザABC ☆=0(58)

大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2(ザンギエフ)	2,235,600	超単純作業君、東京のポニー君元気ですか	ALL おもんないさようなら〜。
2	ストリートファイターZERO2(バーディ)	2,199,100	250万は、行きますよね。いのっぺ	ALL 上のキャラよりまし
3	ストリートファイターZERO2(アドン)	1,385,200	キャラ間違えました。初プレイ!	ALL ヒマならやろうかな?
4	沙羅曼蛇2	1,632,100	Joupiuss−鬼剛呼(ニセ)	ALL スーパーコブラ
5	ストリートファイターZERO2(サガット)	100万ぐらい	このキャラつおい。	
6				
7	スコア	募集中!		
8				
9				
10	ストリートファイターZERO2(ダルシム)	0	いつのびるかわかりません。	ヒマなし

チャレンジャー関大前店 ☆=10(88)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンブレードN.Y(タイムアタック)	66,675	ヘボスコア NOB	1CALL 2ミス
☆	タイムクライシス(ストーリー)	10′13″25	まじゅっくないとれいあーす	1CALL
☆	タイムクライシス(T・A ステージ1)	2′24″13	咆哮野郎まJU	1CALL
4	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	8,846,550	M.K(川田) DAMさんありがとう	1CALL
5	サイキックフォース(ソニア)	4′58″03	NAO	1CALL
6	サイキックフォース(ウォン)	9′20″36	JYR	1CALL
7	D&D®(シーフ)	3,429,824	TAKUYA	1CALL ドラゴンスレイヤー
8	D&D®(ファイター)	3,279,736	たくや? うん。たくや	1CALL ドラゴンスレイヤー
9	19XX(モスキート)	13,985,800	ROD−L.R サベージ	1CALL 残×4
10				

GAME's WiLL ☆=37(304)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2(リュウ)	3,236,100	SSC−VAP	クリア P×16
2	ナムコクラシックコレクションVol.(パックマン アレンジ)	1,535,570	NARK	クリア ノーミス 残5 1UP×1
3	バブルメモリーズ(練習)	3,101,740	GBF−KSG	クリア
☆	セクシーパロディウス(こいつ)	6,818,700	京城	クリア
5	セクシーパロディウス(マンボ)	3,886,200	やめてよシンナ	クリア
☆	セクシーパロディウス(オプション)	6,578,600	GGE−ZXZ	クリア
7	バトルガレッガ(ミヤモト)	12,465,040	GBF−WXW	クリア
★	ストリートファイターZERO2(アドン)	3,313,200	GYO	クリア
★	首領蜂(Aタイプ)	56,118,140	LAOS−長田仙人	2周クリア フルオート有
★	ワールドヒーローズ2 JET(エリック)	250,72	WZH	クリア

アミューズメントスペース・フジ ☆=14(36)

大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストームブレード(Mig−29)	3,596,460	バルナス	ALL
2	メタルスラッグ	2,912,930	Legion−KLF	ALL 5万×3
3	ナムコクラシックコレクション Vol.2(ラリーX)	978,800	咆哮野郎まJU	ALL アレンジ 1ミス
☆	バトルガレッガ(ミヤモト)	12,729,670	PPR NGM	ALL
5	スカルファング(チェイスモード)	28,369,400	S.N	ALL SIF使用
6	スカルファング(オートモード)	19,767,900	S.N	ALL SIF使用
☆	セクシーパロディウス(ひかる)	6,278,100	H.M	ALL ノーミス
8	ストリートファイターZERO2(ザンギエフ)	1,813,500	佐々ギエフ 超合体 ライバルは三しまエフ	ALLP×5 ロシア×13
9	上海 万里の長城(北京)	844,860	ホエホエホエホエホエホエホエホエホエホエホエホエ	ALL ホエホエホエホエホエホエ
★	ロックマン・ザ・パワーバトル(Lv.3〜6)	9,999,900+α	ようやくカンスト!! 咆哮野郎まJU	ALL ロックマン使用

タウンスポット&マンモス城 ☆=9(170)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ2(ひたすらモード)	9,999,999+α	ZII	Lv47にて連勝
2	ストリートファイターZERO2(春麗)	2,803,800	SIN	ALL
3	ストリートファイターZERO2(ガイ)	2,776,800	黒い三連性(KEN)	ALL
4	ストリートファイターZERO2(サクラ)	2,676,300	ボタンがヘボイ	ALL
☆	ストリートファイターZERO2(ダルシム)	2,658,700	黒い三連性−VTR	ALL
6	サイキックフォース(キース)	3′50″43	KCN	ALL
7	エースドライバー ビクトリーラップ(初)	2′25″61	T.Y	ALL AT PRO使用
8	エースドライバー ビクトリーラップ(上)	2′11″38	T.Y	ALL MT エキスパート使用
9	ガンブレードNY(スコアアタック)	72,638	KAN	ALL 船
10	ストリートファイターZERO2(ダン)	2,179,400	T.M	ALL

GAME's DRAGON ☆=0(35)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスII 1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス(こいつ)	6,207,600	FNK−佐塚タコ太	クリア ノーミス
2	ストリートファイターZERO2(リュウ)	2,916,800	Tiny−DIL	クリア P×14
3	ストリートファイターZERO2(ゴウキ)	2,368,400	Tiny−DIL	クリア
4	進め対戦ぱずるだま(ももちゃん)	151,340		クリア ゲーマー誰やこいつ
5	進め対戦ぱずるだま(あたぼう)	142,180		クリア 一般
6				
7				
8	バブルメモリーズ		クリアしてください	
9	バトルガレッガ		また入れました	スコア出しに来てください
10				

ゲームセンターピノキオ ☆=1(35)

兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	オーバートップ	3′17″74	SVR−TUN	完走 ファルコン使用
☆	もうちゃ(もくもくもうちゃ)	1,916,430	10時間座ってりゃカンスト	Lv99 6連鎖
3	ときめきメモリアル対戦パズルたま	1,858,800	前田有奈紀	ALL 虹野沙希 18連鎖
4	バブルメモリーズ(練習)	2,961,590	つむくん	ALL
5	戦国ブレード(アイン)	1,024,200	SSLDC−58 5000改	2−2
6	戦国ブレード(天外)	813,100	SSLDC−58 5000改	2−1
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信

●アイリン夢空間(岐阜)
HIR氏、まいん氏、虎井権太氏、IBA、京城氏、UGF氏、KIW氏、ABAえもん、NGM氏、キャサ夫氏、きらり屋ちゃんご来店ありがとうございました。そのほか多数の来店してくださった方々もありがとうございました。

●天野スポーツのゲームコーナー(愛知)
天野スポーツのゲームコーナーの天野ゲーム博物館では5月23日CBCラジオのゆかりのキャッチ・ザ・グループが吉本のタレントその他を連れて、当博物館に来るので大忙しです。
現在、インベーダーやパックマンからグラディウスII、ガイアポリス、ロストワールドなどなんでも入ってるから早く遊びに来てくださいね。

●GAME's WiLL(京都)
シアター、荏原及び蕗ケ丘のみなさま、御来店ありがとうございました。またの御来店お待ちしております。
P.S. VAP君、夏のイベントで一緒に盛り上がりましょう。
by スレイヤーズを600回見た男

●GAME's DRAGON(京都)
遠征スコアラーの御来店をお待ちしています。
文責:(まだピンチ)

●コスミックプラザABC(大阪)
今度の6月9日のZERO2の全国大会に、ウチの元常連と常連が出るのですが、どーなるでしょうか?
by 担当

●ゲームプラザミッキー(広島)
新戦力"両替出来ない両替機"さんの今後に期待!この人には誰も勝てません。
by 大島あみ

お店から②

●ゲームシティDADA(島根)
今回の集計が私にとって最後です。この号が出る頃にはDADAを引退していることでしょう。数年間でしたがいろいろな人と知り合いになれて、人生の中でも思い出深い時期になりそうです。どこかで会ったら声の一つでもかけてやってください。
SSRver最後の独り言でした。
DADA1コイン2クレジットコーナー大人気あの新作ゲームからあの名作までみーんなまとめて2クレジットでプレイができます。スコアも出せよ。

●アメニティスペースOZ(山口)
只今、OZ小野田店ではドリンクのタイムサービスを実施しています。ぜひとも御来店ください。
by スタッフX号

●AMスクウェアカサブランカ(香川)
当店ではやる気のあるスコアラーを募集中です。来月かなりヤバイのでマリ夫君、ATC−まさし君、スコアを出しに来て下さい。
by Ⓢ

●ビッグウェーブ(高知)
ハードパンチャー近々復活予定。SHADOW君鉄拳2のキングありがとう。何かあれば電話してください。
by GUY

●タイトーイン空港通り店(愛媛)
当店は今後毎月ゲーム大会を行います。ストIIシリーズの大会はすべて広瀬氏が優勝しています。次回帰ってきたモータルコンバットでモータルコンバットの大会を予定しております、無料ですのでどんどん参加してください。

●ホワイトハウス箱崎店(福岡)
バトルガレッガ、メチャクチャ面白いですね。常連シューターがみんな「ガレッガーズ」と化してハマっています。ランク調整がうまくいくと、こんなに面白いゲームだったとは…ぜひCD&ムックを出して欲しいもんです。
P.S. 当店では、以下の対戦ゲームがぜ〜んぶ1プレイ30円となっています。(ストZERO2、F・V、鉄拳2、V・F・2、ぷよぷよ通)また、OLDゲームの多数が1プレイ30円になっているので、ぜひご来店ください。

●ゲームプラザ(熊本)
当店は現在、慢性スコアー(スコアラー)不足です。腕に自信のある人どんどんスコアー出しに来てください。有料なスコアーはちゃんと載せます。
担当:傍観者をきめこむ男DMF図

ヒットゲームBEST10

ZERO2好調!

プレイヤー人気ベスト10

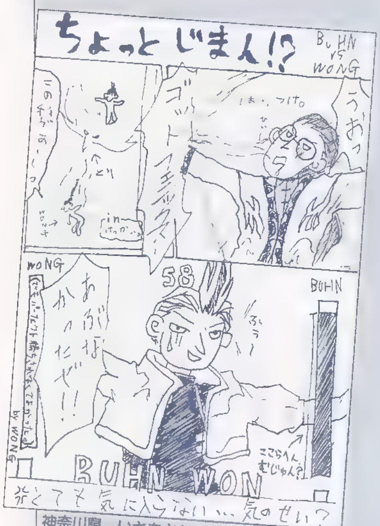
順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	ストリートファイターZERO 2	912	カプコン
2	2	バーチャファイター 2	603	セガ
3	4	バーチャロン	381	セガ
4	3	ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ	348	カプコン
5	6	鉄拳 2	337	ナムコ
6	—	サイキックフォース	225	タイトー
7	9	バトルガレッガ	218	エイティング/ライジング
8	7	セクシーパロディウス	197	コナミ
9	5	リアルバウト餓狼伝説	167	SNK
10	8	戦国ブレード	140	彩京

11位	12位	13位	14位	15位
ゼビウス 3 D/G 130	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 119	マジカルドロップ 2 112	ナムコクラシックコレクションVOL.2 110	19XX 91

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー
1	1	ストリートファイターZERO 2	1010	カプコン
2	2	バーチャファイター 2	828	セガ
3	3	バーチャロン	418	セガ
4	4	鉄拳 2	400	ナムコ
5	—	サイキックフォース	227	タイトー
6	5	リアルバウト餓狼伝説	197	SNK
7	6	ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ	188	カプコン
8	9	戦国ブレード	155	彩京
9	13	バトルガレッガ	148	エイティング/ライジング
10	—	ゼビウス 3 D/G	136	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
マジカルドロップ 2 125	セクシーパロディウス 122	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 87	ナムコクラシックコレクションVOL.2 85	スラムダンク 2 82



神奈川県　いさおさん

上位はロングヒット機種

今月も先月にひき続き、ストリートファイターZERO2がベストテン1位を守っています。2D格闘ものですが、描きこまれたグラフィックはほかのメーカーにはなかなかマネのできないものです。前作より、ずっとキャラが立ってきました。

ZERO2は、いろいろなシステムを模索しつつも、ストIIの原点に戻った作品だと思います。マニアはその研究意欲から、新しいシステムや複雑な技の発見を期待する傾向があります。行き過ぎないシステムは、1つのアンチテーゼであったかもしれません。

とはいえ、本当は細かい部分でかなり研究できるゲームであると思います。全体的に層の広さを感じさせるゲームです。

バーチャ2も相かわらずの強さ。バーチャ3の発売まで、まずベストテンから落ちることはないのでは?バーチャロン、D&DIIはどちらも息の長いところを見せています。

理解されるか?サイキック

新製品で初登場したのが、タイトーのサイキックフォース(PF)。PFは、一風変わった空中を飛び回る超能力対戦ゲーム。キャラクターの狙いどころがよく、ゲーム内容も斬新な割にはたんのないものになっています。

独特の面白さはあるのですが、一般の人にはダッシュ、バリアガードなどの使い方がわかりにくいみたいです。ボタン1つ押すだけ、レバー入れるだけのような基本操作がセオリーでない部分がとっつきにくいのかもしれません。

タイトーには今後も期待したいところ。

ジリジリと上がってきたのが、ライジングのバトルガレッガ。シューティングで圏外からここまで伸びたのは類を見ません。弾の見にくさがあっても、ゲーム性の実力でこの順位を勝ち取ったということか。

ゼビウス3D/Gは、一般プレイヤーにうけているようです。ナムコクラシックのアレンジのように、ゲームランクが変わる奥深いゲームのようです。一般人にこのマニアックな面白さがどこまで伝わるか!?

来月は、谷間になって新製品が少ない月になりそうです。

(ぜんちゃん)

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1 (15)

兵庫県川西町小花1−6−16 ☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(サクラ)	2, 470, 300	K S	ALL
2	ストリートファイターZERO 2(ゴウキ)	2, 121, 800	ヨリ	ALL
3	ストリートファイターZERO 2(サガット)	1, 989, 100	ヨリ	ALL
4	ストリートファイターZERO 2(ナッシュ)	1, 852, 500	ぼぶ	ALL
5	ストリートファイターZERO 2(ロレント)	1, 829, 600	ぼぶ	ALL
6	ストリートファイターZERO 2(チュン・リー)	1, 812, 500	ハヤシライス	ALL
7	マジカルドロップ 2(ストーリー)	204, 364	I	ALL
8	マジカルドロップ 2(ひたすら)	2, 550, 984	ACE	ALL
9	D&D®(エルフ)	2, 694, 020	Human	LV37
10	19XX(ライトニング)	15, 569, 600	ウォッカ・ゴバルスキー	ALL 残5

川島玩具店 ☆=0 (19)

兵庫県高砂市高砂町1411 ☎(0794)42−0094

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	1, 784, 000	NOA	ALL
2	ストリートファイターZERO 2(チュン・リー)	1, 629, 600	夜久	ALL
3	ストリートファイターZERO 2(ケン)	1, 668, 400	RIG	ALL
4	ストリートファイターZERO 2(さくら)	1, 586, 500	AYA	ALL
5	ストリートファイターZERO 2(ナッシュ)	1, 467, 800	DUO	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説(秦　崇雷)	1, 491, 400	ZOG	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト(キャプテン・キッド)	7, 531, 700	WIN	ALL
8	ストリートファイターZERO(リュウ)	1, 529, 600	NOA	ALL
9	ストリートファイターZERO(チュン・リー)	1, 435, 400	久遠	ALL
10	ストリートファイターZERO(ナッシュ)	1, 533, 500	HIE	ALL

ファミリーガーデン・パートIII

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44−5888

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	1, 601, 000	MM4 ナッシュ	もうすぐスーチーパイIIだぜ ベガで負け
2	ストリートファイターZERO 2	1, 157, 300	KAZ ザンギエフ	クリアー
3	ストリートファイターZERO 2	1, 745, 500	MS ブラックケン	1cALL
4	ナムコクラシックコレクションVol.1(ゼビウス)	248, 960	N・K	オリジナル
5	ナムコクラシックコレクションVol.1(ゼビウス)	103, 390	N・K	アレンジ
6	セクシーパロディウス	936, 200	SUR−G	1cALL マンボ SS無し
7				
8				
9				
10				

ゲームスポットパスカル ☆=0 (21)

岡山県岡山市大福134 ☎(086)282−6667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	1, 466, 500	広末涼子	ALL 連 5万×1
2	ストリートファイターZERO 2(ローズ)	2, 277, 100	ゴキブリオン	ALL
3	ストリートファイターZERO 2(ケン)	2, 209, 600	ゴキブリ戦隊2号	ALL
4	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	2, 079, 800	ゴキブリ戦隊2号	ALL
5	D&D®S.O.M	3, 208, 910	広末涼子	1クレALL ファイター
6	D&D®S.O.M	2, 884, 262	ゴキブリオン	1クレALL M. ユーザー
7	サイキックフォース(ゲンマ)	4′53″83	クリアしただけ	ALL
8	マジカルドロップ 2(ひたすらモード)	1, 727, 868	D. S. K−BAD	かんたんスタート
9	グラディウスII(4−FF)	10, 000, 000+α	Mさんにはムリ	15週目1面で達成 連
10	沙羅曼蛇 2	7, 326, 300	魔法のキモチ	10週目1面 連

オキモト ☆=0 (18)

広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2(ソドム)	2, 198, 300	G	ALL
2	ストリートファイターZERO 2(ダルシム)	1, 916, 900	す	ALL
3	ストリートファイターZERO 2(リュウ)	2, 232, 600	玉	ALL
4	ストリートファイターZERO 2(サガット)	2, 025, 500	玉	ALL
5	ストリートファイターZERO 2(春麗)	1, 862, 800	NN	ALL
6	ストリートファイターZERO 2(ローズ)	1, 838, 900	AHO	ALL
7	ストリートファイターZERO 2(さくら)	1, 862, 200	AHO	ALL
8	ストリートファイターZERO 2(ケン)	1, 918, 900	玉	ALL
9	エレベーターアクションリターンズ(エディ)	471, 200	わてん	リクエストゲーム
10	プルリラ	65, 330	G	リクエストゲーム

チャレンジバンバン ☆＝5 (112)
愛媛県松山市道後樋又４－29　☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ミヤモト) (連)	10,589,110	K M	ALL 残2
2	ストリートファイターZERO 2 (ダン)	2,554,500	マッドダンサー	ALL
☆	ストリートファイターZERO 2 (バーディー)	2,447,400	自爆 ヒロ斎藤	ALL
4	ソニック ザ ファイターズ (BARK)	4′30″04	AAT	ALL
5	ナムコクラシックコレクションVol. 2 (パックマン－アレンジ)	1,012,110	MASAI	ALL
☆	ナムコクラシックコレクションVol. 2 (ニューラリーX)	258,650	FAD－IDA	ALL 残5
7	メタルスラッグ (連)	1,684,130	BANRI	ALL 稼ぎなし
8	バブルメモリーズ (練習－ふつう) (連)	3,336,480	BANRI	ALL
9	サイキックフォース (バーン)	3′18″46	たけシードカメン	ALL
★	登龍門	1,261,120	FAD－A T	ALL

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0 (9)
山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	2,067,400	IKE	サクラ ALL 山口店
2	ストリートファイターZERO 2	1,762,400	NAO	ローズ ALL 山口店
3	ストリートファイターZERO 2	1,808,400	りょう	ケン ALL
4	ストリートファイターZERO 2	1,836,900	りょう	ゴウキ ALL
5	サイキックフォース	5′00″03	ABC	ALL バーン 山口店
6	バーチャロン	5′29″63	TOM	テムジン 山口店 2本先取 ALL
7	ゼビウス3D/G	1,415,530	がんばれ な○こー	(連) 4面
8	ナムコクラシックコレクション Vol. 2	198,570	ARA	New ラリーX ALL
9	19XX	14,305,800	T・K	P38 ライトニング (連) ALL
10	バブルメモリーズ	6,321,370	C－3－X	42面

ゲームプラザミッキー ☆＝3 (37)
広島県広島市南区的場町１－７－２　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ2 (ストーリー)	ALL	両替出来ない両替機	スター使用 新戦力
2	マジカルドロップ2 (ストーリー)	ALL	両替出来ない両替機	ワールド使用
3	マジカルドロップ2 (ストーリー)	ALL	両替出来ない両替機	女王様使用
4	ゼビウス3D/G	1,440,330	XRX－おおつぼ	4面
5	メタルスラッグ	ALL	たもちん	戦力外
6	フラッシュポイント	ALL	千春姉さん	面セレクト有り
7	ファイナルロマンスR	ALL	すえだ りょうこ	有段者（柔道）
8	アウトフォクシーズ	ALL	フォクシー姉ちゃん	ジョン・スミス使用
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆＝22 (267)
福岡県福岡市中央区六本松２－６－７　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	もうちゃ (もくもく)	4,614,240	外道T・H	LV99＋α
2	もうちゃ (対戦)	3,008,240	外道T・H	ALL
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,628,500	ギフマイコンセンター千葉営業所長	ALL
4	戦国ブレード (ハガネ)	1,105,000	はいご	2－2
5	ストリートファイターZERO 2	2,001,800	RYO	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

AMスクウェア　カサブランカ ☆＝3 (4)
香川県高松市亀井町10－15　☎(0878)33－3375

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO 2 (ケン) (連)(同)	3,386,200	EXC－GDS－S. O!!	ALL P×2落ち リュウ(怒)
☆	ストリートファイターZERO 2 (ゴウキ) (連)(同)	3,167,500	GDS－1号	ALL P×16
3	ストリートファイターZERO 2 (リュウ) (連)(同)	3,050,200	GDS－1号	ALL P×14
☆	ストリートファイターZERO 2 (ザンギエフ) (連)(同)	2,661,700	GDS－マリ夫	ALL P×13
5	ストリートファイターZERO 2 (サクラ) (連)(同)	2,478,000	タコ	ALL P×8
6	ストリートファイターZERO 2 (ソドム) (連)(同)	2,194,500	フクスケ	ALL P×8
7				
8				
9				
10				

ゲームゾーン灘店＆境店 ☆＝0 (14)
鳥取県米子市灘町２－52　☎(0859)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス	647,000	REE	ミカエル ALL
2	だい好きッス	122,600	しずか	3学期 ハート93コ
3	ストリートファイターZERO 2	1,724,300	KEV	さくら ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	2,440,700	J. C	ALL
5	19XX	13,100,700	P. S.	ライトニング ALL
6	ゼビウス3D/G	1,113,810	KEV	トマル
7	リアルバウト餓狼伝説	1,493,700	S. T	まい ALL
8	リアルバウト餓狼伝説	1,518,100	J. C	ダック ALL
9	セクシーパロディウス	493,200	M. N	ゲイスター
10	セクシーパロディウス	574,800	BAR	マンボ ALL

サブカルチュア ☆＝9 (150)
福岡県筑紫野宮田町581－６黒崎ビル　☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ゼビウス3D/G	5,178,410	GDS－OOT	ALL 13日より伸びず
☆	メタルスラッグ	3,053,380	GDS－ATC－まさし	ALL 内容がうんこ
3	ストリートファイターZERO 2 (リュウ)	3,098,300	A・I	ALL
4	オーバートップ (バイク)	3′19″61	GDS－OOT	ALL 伸びず、と言うよりできず。
5	餓狼伝説 (テリー)	750,400	メンズスタイリスト余裕！ 剣匠イザナム	ALL (連)(同)付 PX 1、DX43、RX66
6	カラオケクイズ イントロDONDON	423,100	(局)長	ALL 100%
7	ナムコクラシックコレクションVol. 2 (パックマン)	251,900	A M	ALL オリジナル
8	ナムコクラシックコレクションVol. 2 (ディグダグ)	280,630	A M	ALL オリジナル
9				
10				

ビッグウェーブ ☆＝5 (25)
高知県高知市曙町１－８－25寿ビル１Ｆ西　☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	1,615,000	DNA あのハゲた猿何？ 嫌がらせ？	ALL ノーミス ほりょ×81
2	ストリートファイターZERO 2 (ロレント)	2,131,200	おとこ汁	ALL
3	鉄拳2 Ver. B (A. キング)	2′25″80	DNA（いちおう）	ALL
4	ソウルエッジ (リロン)	3′47″97	N島氏	ALL れんらくちょーだい
5	ソウルエッジ (ロック)	3′49″83	ケチャマンオ	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームシティDADA ☆＝0 (12)
鳥取県出雲市天神町70－12　☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (ローズ 連なし)	1,805,000	メガネ弁当	1cALL P×4、ノーミス
2	ストリートファイターZERO 2 (リュウ 連なし)	1,339,500	北FTO井	1cALL
3	ストリートファイターZERO 2 (春麗 連なし)	1,205,800	炎のコタツ	1cALL S. C×7 Q.C×10 ノーミス
4	ストリートファイターZERO 2 (ダン 連なし)	1,112,000	北FTO井	1cALL「オヤジ――――」
5	ゼビウス3D/G	945,620	MMR	ムズイ。
6				
7				
8	F/A	438,800	ムーンボールマジシャン望SP	ウメウメ
9	ナムコクラシックコレクションVol. 2 (パックマン オリジナル)	31,310	ガッチャメラA！	
10	D&D (R) S. D. M (クレリック 連なし)	2,580,109	Wii	1cALL TYPE－C ハンマー9ケ持ち

ゲームインプラザ　オリンピアン ☆＝0 (19)
福岡県北九州市北区京町２－６－７　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース	4′24″99	BBC	1cALL エミリオ使用
2	ソウルエッジ	3′31″96	安田正夫	1cALL ミナ
3	ソウルエッジ	5′02″57	安田正夫	ALL ソフィーティア
4	ソウルエッジ	5′29″23	安田正夫	ALL タキ
5	ソウルエッジ	6′45″30	安田正夫	ALL ジークフリート
6	鉄拳 Ver. B	4′00″05	安田正夫	ALL マーシャル・ロウ
7	鉄拳 Ver. B	1′59″60	安田正夫	ALL ミシェール・チャン
8	鉄拳 Ver. B	2′00″70	安田正夫	ALL 雷 武龍
9	アウトフォクシーズ	11,050,000	安田正夫	ALL
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,390,100	中村幸平	1cALL 9人藤崎使用

タイトーイン空港通り店 ☆＝1 (29)
愛媛県松山市南斉院町17－５ウエストビル１Ｆ　☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2 (T. T)	5′31″386	TAM	MT 5周設定
2	バブルメモリーズ (物語モード)	9,339,040	SUR－R T(犯) 絶望の予感 1日1回	47面 5設
3	グリッドシーカー (ファイター)	1,801,510	SUR R T(犯) 石谷地獄の珍見栄念	ALL (連) ノーマル
4	究極タイガーⅡ (1P側)	10,641,830	SUR R T(犯) 芸能人は歯が命	ALL (連) ノーマル
5	究極タイガーⅡ (2P側)	9,641,240	SUR－R T(犯) ジャニーズデビュー	ALL
6	インディ500 (インディ500)	2′28″471	今井ゆうじ 35才（ロリコン）	MT
7	ヴィマナ (再々入荷)	1000万＋α	SUR LEE	(連) ノーマル
8	マーブルス・パーヒーローズ (サイロック)	1,243,800	重松陽子 20才 ハーラーダービー3位	ALL (必)
9	サイキックフォース (ウェンディ)	2面	新山剛（9段）週一回の外出許可	ようやく入荷
10	パズルボブル2 (Xモード)	245,854,340	あゆみには負けれん（あつかんしー）	ALL

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝2 (39)
山口県小野田市西高泊664－３　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 (ケン)	2,080,500	BOM	1CALL 小野田店
2	戦国ブレード (ハガネ)	1,015,000	ビューポイント2希望 EBI	1C 2－2 (連) 小野田店
3	ナムコクラシックコレクションVol. 2 (ニューラリーX)	211,970	WAKA	1CALL 宇部新川駅前店
4	ナムコクラシックコレクションVol. 2 (パックマン・アレンジ)	417,110	究極ゴロー	1C 5－5 小野田店
5	マジカルドロップ2 (ひらめきモード)	59,850	秒殺パズラーMAD	1C 山口湯田温泉駅前店
6	ゼビウス3D/G	1,475,180	赤レーザーマニア月読	1C 5面 (連) 小野田店
7	サイキックフォース (ソニア)	5′24″00	ABC	1CALL 山口湯田温泉駅前店
8	スーパーフットボールチャンプ (アルゼンチン)	28点	Mr酒店	1CALL 小野田店
☆	もうちゃ (もくもくもうちゃモード)	1,735,560	DEF	1C 99レベル 山口湯田温泉駅前店
10	タイムクライシス (タイムアタックST 1)	2′55″20	すごい漢だ・・T－M	1CALL 小野田店

ハイスコア通信 担当者から

今月もトップをひた走るGAME'S WiLL、だが☆獲得数は3個と一時の勢いが感じられない。今後も1位を守っていくには、かなり苦しそうだ。

2位のプレイシティ24は、ソウルエッジ、ストZERO2などの格闘ゲームで安定して全一を取っているので、順調に☆を稼いでいます。

そして今回、エンジン全開でかっとばしているのは、3位のプレイシティキャロット巣鴨店です。多くのハイスコアラーが同店に集結しているようで、様々なジャンルでハイスコアを出してきています。

4位以降は表の通りになっています。注目なのが今回9位に浮上してきた、扇ヶ丘レジャーセンターです。

同店はストZERO2でダントツの強さを見せています。これからの活躍しだいでは上位入賞もありえるでしょう。

今年の☆獲得数争いも今回から後半戦に突入します。泣いても笑ってもあと6回、ますます熱い争いになりそうです。

☆獲得数上位店（2・29～7.30号）

順位	店名	今月	合計
1	GAME'S WiLL	3	38
2	プレイシティ24	7	36
3	プレイシティキャロット巣鴨店	10	33
4	モンキーハウス本館	4	25
5	プレイシティNASA杉本町店	4	24
6	タイトーイン002スタジアム	4	17
7	アイリン夢空間	5	16
8	アミューズメントスペースフジ	3	15
9	扇ヶ丘レジャーセンター	9	14
10	荏原ゲームコーナー	2	11
10	プレイランドスカイシアター	3	11

次回のスコア締め切りは
7月21日
（22日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。
❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。
❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。
❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（23）」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。
※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後7時から9時まで受け付けているぞ（担当：藤田）。

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝8（58）
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	721,888	JIENNNA	ALL 早くひげさんに追い付きたい
2	戦国ブレード	879,000	はいご	2－1 連付き 天外
3	戦国ブレード	932,000	はいご	2－1 連付き アイン
4	戦国ブレード	1,013,600	はいご	2－2 連付き ハガネ
5	バトルガレッガ	5,224,720	CPM	ラスボス チノタ
6	バトルガレッガ	7,054,000	N'SA	ALL ゴールデンバット
7	バトルガレッガ	9,316,320	NOB	ALL ミヤモト
8				
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0（6）
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 Ver.B	1′59″81	Mr H・T	ALL 連無 王
2	リアルバウト餓狼伝説	2,342,800	Mr－B.M	ALL 連無 秦
3	ストリートファイターZERO 2	1,624,900	Mr－MIC	ALL 連無 さくら
4	龍虎拳外伝	8′03″75	すえぞう	ALL 連無 ロバート
5	パズルボブル2	24,220,460	Mr－END	ALL 連無
6	D&D®S.O.M	1,594,328	AMP－KL	10－6 連無 シーフ
7	ストリートファイターZERO 2	1,316,200	ナトシンザン	ALL 連無 ナッシュ
8	メタルスラッグ	只今スコア募集中!		ALL 連無
9	リアルバウト餓狼伝説	2,109,400	Mr－B.M	ALL 連無 不知火
10	ソウルエッジ	只今スコア募集中!		ALL 連無

神宮前キャロットハウス ☆＝0（5）
宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル ☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G	1,957,710	高見公人	1コイン 5面
2	サイキックフォース	5′30″56	ABA	1コイン ALL キース使用
3	サイキックフォース	6′18″73	館林見晴	1コイン ALL ウェンディ使用
4	サイキックフォース	6′53″66	ABA	1コイン ALL ゲイツ使用
5	鉄拳2 VerB	1′33″30	KM GM	1コイン ALL JACK－2使用
6	天外魔境真伝	13,102,400	KM GM	1コイン VSマントー 八雲使用
7	首領蜂(TYPE－C)	7,986,150	NRR	1コイン
8	ウルトラ闘魂伝説	1,263,300	MGF－KOB	1コイン ALL タロウ使用
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	990,400	じん	1コイン 8戦目 しおり使用
10				

ワンダーランド ☆＝0（5）
宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ナッシュ）	1,526,700	調子でない KAZ－AMI	ALL 1ミス P×3
2	ストリートファイターZERO 2（ダン）	1,701,400	けっこーいい KAZ－AMI	ALL：ノーミス P×5 てんぐ×14
3	ストリートファイターZERO 2（ガイ）	1,492,000	かみい	ALL
4	ストリートファイターZERO 2（春麗）	1,959,400	かみい	ALL
5	19XX（ライトニング）	9,932,100	URD	ALL 残0 P：2
6	パズルボブル2（1人でパズル）	37,463,990	かみい	ALL 表世界
7	パズルボブル2（1人で対戦）	1,353,810	かみい	ALL
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝3（219）
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（こより）	1,312,200	DIO（凡倉）	1c 2－4
2	首領蜂（B－TYPE）	46,929,670	猛虎伝氏康君元気？ WL No29 -LKC	1cALL 残×0
3	ゼビウス3D/G	4,141,490	FAL	7面まで
4	D&D®S.O.M（マジックユーサー）	2,548,364	イオシス	1cALL
5	オーバートップ	4′26″59	417	1c バイク使用
6	ときめき対戦ぱずるだま（鏡）	1,546,500	あきら	1cALL
7	テトリス	777,777	オール7でフィーバー	ライン777 もうしません
8				
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
6月発売					
闘姫伝承－エンジェルアイズ－	テクモ	格闘	8－4	6／6	史上初女キャラオンリーの格ゲーです。
神凰拳	ザウルス	格闘	8－4	6／13	
スーパーパズルファイターIIX	カプコン	パズル	4－2	6／19	
逆転!!パズル番長	フウキ	パズル	4－2	6月中旬	ちょっとなつかしくて、ちょっと新しいキャラクターたちがあばれまわります。
ハイパーアスリート	コナミ	スポーツ	8－3	6月下旬	
ジェットウェーブ	コナミ	体感	特殊	6月下旬	
ねらってちゅー	セタ	パズル	8－1	6月下旬	
LAST BRONX 東京番外地	セガ	格闘	8－3	6月末	もう少しまっててね！
実況パワフルプロ野球'96	コナミ	スポーツ	8－3	6月中	
パル・キューブ	メトロ	パズル	8－1	6月中	
7月以降発売					
レイストーム	タイトー	シューティング	8－2	7月下旬	起動する！次世代ポリゴンシューティングゲーム。
ワインディングヒートDX	コナミ	ドライブ	ハンドル	7月中	
SUPER GT24h	ジャレコ	ドライブ	ハンドル	7月中	
ダイナマイト刑事	セガ	アクション	8－3	7月予定	ポリゴンキャラが動き回る新感覚のアクションゲーム。
BANG BANG BALL	バンプレスト	アクションパズル	8－1	8月上旬	上手な人も下手な人も楽しく遊べる、ちょっと変わったアクションゲーム。
発売日未定					
クラクラキラキラ大作戦	アトラス	シューティングアクション	8－3	未定	クララが今度はミラクルワールドでおおあばれ！
スターグラディエイター	カプコン	格闘	8－4	夏頃	
ロックマン2 ザ・パワーファイター	カプコン	アクション	8－3	夏頃	
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	8－3	夏頃	
DEAD or ALIVE	テクモ	格闘	8－3	夏頃	本格的3Dフルポリゴン格闘。
アルペンサーファー	ナムコ	体感	特殊	未定	
アクアジェット	ナムコ	体感	特殊	未定	
トーキョーウォーズ	ナムコ	シューティング	特殊	未定	
プロップサイクル	ナムコ	体感	特殊	未定	
ぱにって!!おじゃまん	ビスコ	パズル	4－1	夏頃	
NEO Mr. Do!	ビスコ	アクション	8－2	夏頃	
雀々しましょう（仮）	ビスコ	麻雀	KB	未定	
3 on 3 DUNK MADNESS	ビデオシステム	スポーツ	8－3	未定	
蒼穹紅蓮隊	ライジング	シューティング	8－3	未定	

●カプコン●
マーヴルスーパーヒーローズ 35K
〃 (ソフト) 27K
ストリートファイターZERO 20K
〃 (ソフト) 12K
ヴァンパイアハンター 25K
〃 (ソフト) 17K
スーパーストIIX (ソフト) 6K
闘神伝2 35K
ロックマン・ザ・パワーバトル 20K
クイズ殿様の野望2 3K
天地を喰らうII 18K
ストIIダッシュ 5K
キャプテンコマンドー 13K
天地を喰らう 25K
ラストデュエル 13K
虎への道 12K
ストリートファイター 15K
ラッシュ&クラッシュ 23K
アレスの翼 13K
魔界村 20K

●セガ●
ザクソン 15K
Eスワット 50K
ミスターバイキング 45K
チョップリフター 12K
フラッシュギャル 35K
ガルディア 12K
モンスターランド 12K
コンバットホーク 10K
ファンタジーゾーン 20K
ゴールデンアックス 7K
スパイダーマン 15K
ダークエッジ 25K
ザ・Jリーグ1994 7K
コラムス 6K
コラムスII 5K
タントアール 3K
ポトポト 3K
ずんずん教の野望 8K
ぷよぷよ 8K
ぷよぷよ通 15K

●ジャレコ●
エクセリオン 8K
銀河任侠伝 23K
ぶたさん 28K
セイントドラゴン 8K
ファンタズム 8K
ソルダム 6K
ゲーム天国 50K
テトリスプラス 50K

●データイースト●
スカルファング 55K
ダンクドリーム'95 23K
マジカルドロップ 15K
ジョー&マックリターンズ 15K
ヘビースマッシュ 20K
デスブレイド 8K
ウルフファング 42K
ファイティングファンタジー 15K
サイコニクスオスカー 20K
臥竜列伝 25K
強行突破 10K
メタルクラッシュ 30K

●アイレム●
ファイアーバレル 28K
四川省II 5K
海底大戦争 25K
メジャータイトル2 13K
ボンバーマンワールド 25K
ガンホーキ 13K
アンダーカバーコップス 28K
ガンフォース 10K
大工の源さん 6K
最後の忍道 17K

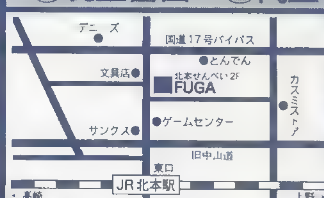
●タイトー●
スペースインベーダーDX 8K
レイフォース 45K
ライトブリンガー 35K
モータルコンバット 18K
グリッドシーカー 28K
メタルブラック 45K
WIZ 30K
フェニックス 35K

●その他●
ハチャメチャファイター 12K
プライマルレイジ 25K
豪血寺外伝 25K
首領蜂（ドンパチ） 28K
卒業証書 8K
キャノンダンサー 25K
中国龍 10K
ワールドクラスボウリング（P付） 45K
ガンマスター 28K
バトルガレッガ 42K
疾風魔法大作戦 20K
スパイダー 45K
ポンポコ 23K
スティンガー 18K
マッドシャーク 17K
ガンバード 20K
オセロダービー 10K
ラピッドヒーロー 25K
ムーンエイリアン（KICハーネス付） 40K
隠忍（オニ） 25K
タイガーヘリ 10K
スラップファイト 10K
ASO 18K
ゲバラ（P無） 15K
ラビオレプス 23K
スイマー 30K
スターフォース 25K
忍者龍剣伝 8K
五月陣戦 10K
連珠貴族 7K

●麻雀・花札●
スーチーパイII 42K
麻雀同級生 20K
〃 スペシャル 18K
スーパーリアル麻雀PV 15K
〃 PIV 13K
〃 PIII 18K
トリプルウォーズ2 13K
トリプルウォーズ 10K
プリンセスリーグ 10K
恋こいしましょ 30K

謎の基盤屋
FUGA フーガ
〒364 埼玉県北本市北本2-84-1 大史ビル2F
TEL.0485-93-6491

●通信販売お支払い方法
①現金書留　②代金引き替え



●営業時間
AM10:00
～
PM7:00
年中無休

元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

基板高価買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》
ロードランナーI～IV……各15K
R-TYPE……5K
R-TYPE II……7K
R-TYPE LEO……10K
アンダーカバーコップス……15K
海底大戦争……18K
最後の忍道……13K
イメージファイト……7K
X マルチプライ……8K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
ループレバーのゲーム(P付)30K～
サイコソルジャー……60K
アテナ……15K
ASO……10K
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

《カプコン》
エグゼドエグゼズ……25K
ガンスモーク……13K
闘いの挽歌……13K
ロストワールド(P付)……95K
ひげ丸……13K
ストリートファイター……10K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
グラディウス(電源付)……23K
グラディウス(ROMボード)……TEL
ライフフォース……30K
サラマンダ……22K
グラディウスII……15K
グラディウスIII……20K
ゼクセクス……15K
A-JAX……15K
悪魔城ドラキュラ……50K
サンダークロス……15K
サンダークロスII……13K
ときめきパズル玉……TEL
ツインビー(バブルボード)……20K
ツインビー(ROMボード)……TEL
ミスティックウォーリアーズ……18K
パトランティス……20K
M.I.A……20K
魔獣の王国……35K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
シティコネクション……15K
忍者くん2……10K
サイキック5……15K
ぶたさん……15K
バルトリック……20K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)

《セガ》
ファンタジーゾーン……13K
アッポー……10K
ロボレス2001……10K
エイリアンシンドローム……13K
SDI(P付)……65K
バレット……TEL
ピットフォールII……17K
スペースハリアー高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)

《タイトー》
バブルボブル……15K
レインボーアイランド(EXOK)……13K
レイメイズ……20K
ライトブリンガー……13K
影の伝説……10K
黄金の城……13K
ナイトストライカー(PCB)……35K
プリルラ(メイン込)……40K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デコ》
ザビガ……20K
B-ウイング……20K
トリオTHEパンチ……22K
エドワードランディ……35K
ナイトスラッシャーズ……20K
グレートラグタイムショー……17K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》
源平討魔伝……23K
ベラボーマン(ボタン付)……60K
フェリオス……35K
ファイネストアワー……55K
アサルト(P付)……45K
イシターの復活……TEL
ホッピングマッピー……TEL
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《日物》
ムーンクレスタ(純正)……20K
クレイジークライマー(純正)……40K
フリスキートム……40K
子連れ狼……35K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)

《任天堂》
ドンキーコング(純正)……30K
マリオブラザーズ(純正)……13K
スペースファイアーバード……25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
首領蜂……20K
クラッシュローラー(純正)……18K
コロスケローラー……22K
エクイテス……23K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
スターフォース(純正)……13K
アルゴスの戦士……12K
ソロモンの鍵……15K
鮫!鮫!鮫!……15K
バツグン……25K
ジャンプバグ……20K
セーラームーン(全て純正)……30K
ガンバード……15K
ストライカーズ1945……40K
クレイジーコング(2含む)……10K
豪血寺一族2(外伝)……TEL
ミュータントナイト……20K
アークエリア……13K
ウルトラ警備隊……13K
ハチャメチャファイター……10K
ノバ2001……15K
バイパーフェイズ1(NEW)……20K

その他の基板も高価買取します。TELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

SOAの最終兵器

GENESIS NOMAD登場

変換アダプタでメガドライブソフトもOK!!



¥29,800

月刊 最新入荷ソフト速報

《JAGUAR》 ファイト フォー ライフ……¥8,200
ユーザー待望のポリゴン格闘が遂に入荷!
《JAGUAR》 パワー ドライブ ラリー……¥6,480
佳作なデキのラリーゲーム
《JAGUAR-CD》 ドラゴンズ レア……¥6,480
LDゲームの名作がジャガーCDに完全移植!
《JAGUAR-CD》 ブレインデッド 13……¥6,480
最新ムービーゲームがジャガーCDに登場
《JAGUAR-CD》 プライマル レイジ……¥7,480
全機種制覇も近い恐竜格闘ゲーム!
《3DO》 ショックウェーブ 2……¥7,200
人気シューティングゲームの続編が登場
《3DO》 フォーズ オブ アリ……¥7,200
モハメッド・アリの伝説がゲームになった
《3DO》 ピーオード……¥6,800
コックが闘う3Dシューティングゲーム
《3DO》 キャノンフォッダー……¥6,800
見た目よりハードな内容のシミュレーションゲーム
《3DO》 フライング ナイト メア……¥6,800
大人気フライトシミュレーションが再入荷!
《32X》 コリブリ……¥6,800
鳥が主人公の横スクロールシューティング
《32X》 T-MEK……¥7,200
アーケード移植の3Dシューティング
《32X》 プライマル レイジ……¥7,400
ROM版での移植ではこれが最高の出来!
《32X》 スパイダーマン ジ ウェッブ オブ ファイア……¥7,400
キャラクターがよく動くアクションゲーム
《32X》 ブラックソーン……¥7,400
ジム・リーのパッケージがイカス!フラッシュバック風アクション
《32X》 ワールドシリーズ ベースボール……¥7,200
大リーグの最新データが入った野球ゲーム
《SEGA-CD》 ダンジョン エクスプローラー……¥5,800
PCE版の2がSEGA-CDへ移植!
《GENESIS》 セパレーション アングザエティ……¥7,200
ベノムも使用可能なファイナルファイトタイプのゲーム
《GENESIS》 ビーバス&バットヘッド……¥6,400
MTVの大人気キャラクターのアクションアドベンチャー
《GENESIS》 カットスロートアイランド……¥6,800
映画の魅力をあますことなく再現!

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。
詳しくはTELにてどうぞ!

アーケードゲームに最適
電波新聞社製
X-RGB1大特価!!
¥22,800(税抜)

コントロールBOX各種　激安販売中!!　価格はTELにて



NEW ボードマスター(シンクロ連射内蔵)
シグマAV5000 & 8000ターボ
PANA★TWIN★LONG
PANA★CUSTOM★LONG

格闘ゲームの最終兵器

SUPER VEGA 21



アストロパネル8ボタン仕様
●16ボタンが独立連射ON⇔OFF可能
●同時押しボタン設定自由
¥CALL

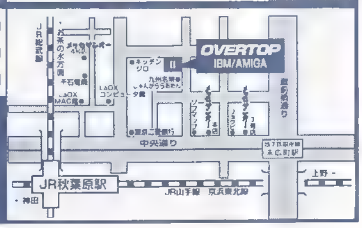
カプコンCPシステム基板 人気タイトル 超特価!!
エリア88、ストライダー飛竜、バース、キャプテンコマンドーetc
価格はTELにて!!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間	
月～木	10:30～20:00
金・土	10:00～20:00
日・祝	10:00～19:30

ゲームフリークのオアシス
メッセ サンオー本店
☎03-3255-3453
FAX.03-3255-3455
基板販売事業部　〒101 東京都千代田区外神田3-14-8



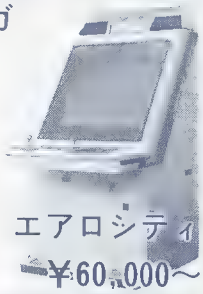
筐体・基板・各種パーツ オール激安！

在庫2,000以上

リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！

在庫リストのFAXサービスあります。お電話頂けば、お送りいたします。

セガ



エアロシティ

¥60,000～

セガ



アストロシティ

¥120,000～

タイトー



カナリー

¥50,000～

SNK



MVS U4／25

¥80,000～

買取もガンガンやっています！

新製品も取扱しています。予約受付致します。

ワールドスタジアム’９３激闘版	¥8,000
ワールドスタジアム’９５	TEL
ワルキューレの伝説	¥60,000
鉄拳2　Ｖｅｒ．Ｂ	TEL

パンプレスト

ＳＤガンダム　サイコサラマンダー	¥3,000
ＳＤガンダム　ネオバトリング	¥4,000
アクウギャレット	TEL
ウルトラマン倶楽部	¥5,000
ゴジラ	¥8,000
スーパーメフムス	TEL
ドラゴンボールＺ	¥12,000
ドラゴンボールＺ２スーパーバトル	¥15,000
マクロス	¥8,000
マクロス2	¥10,000
マジンガーＺ	¥20,000
機動戦士ガンダム	¥3,000
銃弾嵐	TEL
美少女戦士セーラームーン	¥38,000

ビデオシステム

Ｆ－１グランプリ	¥2,000
Ｆ－１グランプリⅡ	¥2,000
スーパーバレーボール’９１	¥3,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
ソニックウイングス	¥8,000
ハットリス	¥3,000
ラビオレプス	¥8,000

東亜プラン

Ｖ．ファイブ	¥12,000
お天気パラダイス	¥18,000
タツジン	¥5,000
テキパキ	¥10,000
ドギューン	¥10,000
バツグン	¥32,000
フーピー	¥4,000
達人王	¥15,000

ネオジオ

ギャラクシーファイト	¥4,000
キングオブファイターズ’９４	¥4,000
キングオブファイターズ’９５	¥23,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	¥10,000
ステークスウィナー	¥28,000
ソニックウイングス2	¥15,000
ソニックウイングス3	¥25,000
パズルボブル	¥23,000
ビッグトーナメントゴルフ	TEL
フライングパワーディスク	¥5,000
ラグナロク	¥6,000
ラストリゾート	¥5,000
リアルバウト餓狼伝説	¥35,000
ワールドヒーローズパーフェクト	¥5,000
将棋の達人	¥10,000
天外魔境真伝	¥6,000
得点王３	¥10,000
風雲黙示録	¥6,000
龍虎の拳外伝	TEL

※その他の在庫多数有ります。
◎電話にてお問い合わせ下さい。

クイズ

クイズ３６５	¥5,000
クイズＤＮＡの反乱	¥2,000
クイズＦ１　１．２フイニッシュ	¥3,000
クイズＴＶ合衆国　Ｑ＆Ｑ	¥2,000
クイズ＆ドラゴンズ	¥5,000
クイズカプコンワールド２	¥5,000
クイズクレトンしんちゃんオラと遊ぼ	¥3,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥2,000
クイズゴーストハンター	¥3,000
クイズココロジー	¥2,000
クイズココロジー２	¥3,000
クイズチャンネルクエスチョン	¥3,000
クイズぱにくるファンタジー	¥3,000
クイズめくるくストーリー	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥2,000
クイズ学問のススメ	¥3,000
クイズ三国志	¥5,000
クイズ人生劇場	¥2,000
クイズ世界はＳＨＯＷ ＢＹ ショーバイ	¥4,000
クイズ殿様の野望２	¥5,000
クイズ魔Ｑ大冒険	¥2,000
クイズ麻雀　早くヤッてよ	¥3,000
クイズ廊下に立ってなさい	¥3,000
ゆうゆのクイズでＧＯＧＯ	¥3,000
熱答クイズチャンピオン	¥5,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥3,000
能力向上委員会	¥5,000
爆裂クイズ魔Ｑ大冒険	¥3,000

マージャン

エンジェルキッス（サブ）	TEL
スーチーパイ２（サブ）	TEL
スーチーパイスペシャル	¥12,000
スーパーリアル花札	TEL
スーパーリアル麻雀P-II	¥5,000
スーパーリアル麻雀P-III	¥10,000
スーパーリアル麻雀P-IV	¥12,000
スーパーリアル麻雀P-V	¥18,000
スーパー禁版	¥13,000
セーラーウォーズ	¥15,000
ファイナルロマンス	¥12,000
ファイナルロマンス２	TEL
ファイナルロマンスＲ	TEL
プリティーセーラー１８禁	¥23,000
プロ麻雀　極スペシャル（カセット）	TEL
所さんのまーまーじゃん２	¥5,000
卒業証書	¥25,000
着せかえ麻雀	¥40,000
同級生スペシャル	TEL
麻雀ハイパーリアクション	¥20,000
麻雀ラマン	¥4,000
麻雀レモンエンジェル	¥18,000
麻雀極	¥18,000
麻雀同級生	¥28,000
麻雀牌鯨団	¥5,000
流星雀士キララスター（サブ）	TEL
恋こいしましょ	TEL

※その他の在庫多数有ります。
◎電話にてお問い合わせ下さい。

その他

ＸＸミッション	¥5,000
アースジョーカー	¥5,000
アクロバットミッション	¥5,000
アテナのハテナ	¥5,000
おいしいパズルいりませんか	¥3,000
ガンバード	¥18,000
ギャルズパニックⅠ	¥10,000
ギャルズパニックⅡ	¥45,000
グランドクロス	¥6,000
グレート１０００マイルラリー	¥10,000
コンバットライブス	¥2,000
スーパーオセロ	¥3,000
スーパー上海	¥12,000
スカルファング	TEL
ススメスマイルマイル	¥25,000
ストライカーズ１９４５	¥70,000
ダイエットＧＯＧＯ	¥5,000
タスクフォースハリアー	¥5,000
ダブルウイング	¥8,000
ダブルドラゴン３	¥8,000
だるま道場	¥5,000
ダンガ	¥5,000
ドリフトアウト’９４	¥15,000
ドンデンラバー	¥38,000
バーチャボーリング	TEL
ハチャメチャファイター	¥10,000
バトルガレッカ	TEL
パンスリー	¥20,000
へべれけのぽぷーん	¥4,000
ボンピングワールド	¥18,000
マジカルエラーを探せ	¥4,000
マジカルドロップ	TEL
マジカルドロップ２	TEL
ムーンクレスタ（C）	¥8,000
ランバート	¥8,000
レッスルフェスト	¥3,000
ローラーゲームズ	¥3,000
ワールドラリー	¥5,000
究極のオセロ	¥5,000
五月陣戦	¥10,000
五月陣戦２	¥18,000
疾風魔法大作戦	¥18,000
上海	¥5,000
上海　Ⅰ	¥20,000
上海　Ⅱ	¥10,000
戦国エース	¥15,000
大牌砦	¥18,000
熱血高校ドッチボール	¥12,000
牌砦	¥4,000
牌砦Ⅱ	¥5,000
牌砦Ⅰ　仇討外伝	¥6,000
爆裂クラッシュレース	¥18,000
飛翔鮫	¥8,000
琉球	¥5,000
連珠貴族	¥12,000

マザーボード

ＭＶ-１　ＦＺ　ハードキット	¥25,000
ＣＰＳ－Ⅱ マザーボード	¥15,000
メガシステム　マザーボード	¥55,000
ＳＴ-Ｖ　マザーボード	¥50,000
Ｆ－３　マザーボード	¥58,000

新作

キングオブファイター’96	TEL
スーパーパズルファイターⅡX	TEL
スターグラディエーター	TEL
ラストブロンクス	TEL
レイストリーム	TEL
神凰拳	TEL
闘姫伝承	TEL

※その他の商品は、
電話にてお問い合わせ下さい。

お支払い方法

- お支払は現金振込または現金書留でお願いします。(宅急便の代引も可能)
- 入金確認後、即日発送致します。
  ※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行 浜松支店
普通1051829（株）エパトン

注意事項

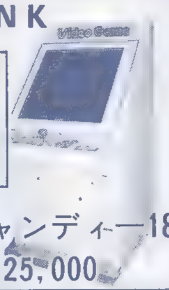
- お申し込み日より７日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。
- 大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

業者専門店が一般向通販部OPEN!

ゲームセンターの「あの マシーンが君の手に・・・

今月の超目玉品

SNK



限定20台

キャンディー18 ¥25,000

ジャレコ



SOLD OUT

ポニー18 ¥28,000

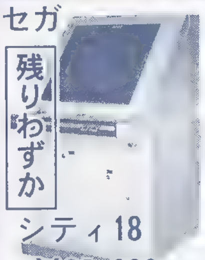
ナムコ



SOLD OUT

コンソレット18 ¥30,000

セガ



残りわずか

シティ18 ¥35,000

カプコン



残りわずか

ステイタス18 ¥38,000

基板リスト（価格はリストより変更している場合もございますので、必ずお電話にてご確認下さい。）TEL 053(466)7333

アイレム

R－TYPE	¥15,000
R－TYPE LEO	¥13,000
ガンフォース	¥7,000
ぐっすんおよよ	¥5,000
ドラゴンブリード	¥15,000
フック	¥8,000
ボンバーマン	¥18,000
ボンバーマンワールド	¥25,000
メジャータイトル2	¥5,000
四川省Ⅱ	¥6,000
大工の源さん	¥3,000

アトラス

オーマイガー	¥3,000
ななめでマジック	¥3,000
豪血寺一族	¥4,000
豪血寺一族2	¥8,000
豪血寺外伝 最強伝説	¥26,000
首領蜂（ドンパチ）	¥40,000

カプコン

1942	¥7,000
19XX サブ	TEL
F－1ドリーム	¥3,000
Xメン（サブ）	¥15,000
ヴァンパイア（サブ）	¥7,000
ヴァンパイアハンター（サブ）	¥23,000
エイリアンVSプレデター（サブ）	¥32,000
カプコンワールド2	¥5,000
サイドアームズ	¥13,000
サイバーボッツ（サブ）	¥35,000
スーパーストⅡX（サブ）	¥6,000
スーパーストリートファイターⅡ(サブ)	¥5,000
スーパーマッスルボマー（サブ）	¥8,000
ストリートファイターⅡ	¥3,000
ストリートファイターⅡ'	¥4,000
ストリートファイターZERO(サブ)	¥23,000
ストリートファイターZERO2(サブ)	TEL
ストリートファイター・ザ・ムービー	¥35,000
ストリートファイター'Ⅱターボ	¥5,000
ソンソン	¥18,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（サブ）	¥30,000
バース	¥15,000
ハテナの大冒険	¥5,000
パワードギア（サブ）	¥28,000
ファイナルファイト	¥13,000
ブロックブロック	¥6,000
マーヴルスーパーヒーローズ(サブ)	¥48,000
マッスルボマーDuo（サブ）	¥10,000
戦場の狼（C）	¥12,000
大魔界村	¥25,000
天地を喰らう2	¥15,000
闘神伝2	¥30,000
魔界村	¥15,000

コナミ

THE ハスラー	¥4,000
ガイアポリス	¥18,000
クォース	¥3,000
グラディウスⅡ	¥30,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	¥28,000
ゴルフィンググレイツ（P付）	¥12,000
スラムダンク	¥30,000
スラムダンク2	TEL
セクシーパロディウス	TEL
ツインビーヤッホー	¥30,000
ときめきメモリアル対戦パズル玉	TEL
ハイパーオリンピック	¥15,000
パロディウスだ	¥8,000
パンクショット	¥4,000
プレミアサッカー	¥5,000
ミスティックウォリャーズ	¥28,000
究極戦隊ダダンダーン	¥38,000
極上パロディウス	¥25,000
沙羅曼蛇	¥35,000
[illegible]	TEL
出たな!!ツインビー	¥5,000
進め対戦ぱずるだま	TEL
対戦ぱずるだま	¥28,000

ジャレコ

P－47SCES（サブ）	¥5,000
ゲーム天国（サブ）	TEL
サイバトラー	¥8,000
ビックストライカー	¥3,000
湾岸戦争（サブ）	¥6,000

セイブ開発

セイブカップサッカー	¥8,000
バイパーフェイズワン	¥45,000
[illegible]	TEL
雷電	¥10,000
雷電Ⅱ	¥30,000
雷電DX	¥47,000

セガ

D・Dクルー	¥4,000
Jリーグ1994	¥5,000
M. V. P	¥1,000
イチダントアール	¥6,000
ウォーリーを探せ（P付）	¥5,000
クラッチヒッター	¥3,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(サブ)	¥5,000
コラムス	¥5,000
コラムス2	¥3,000
サンドアール（サブ）	¥23,000
シャドーダンサー	¥8,000
スタック・コラムス	¥4,000
ずんずん教の野望	¥12,000
ソニックブーム	¥5,000
ダイナミックC. C（P付）	¥3,000
タントアール	¥3,000
チャンピオンハスラー	¥3,000
チャンピオンベースボール	¥3,000
テトリス	¥5,000
ドラゴンボールZV. R. V. S	¥10,000
バーチャファイター リミックス(サブ)	¥3,000
バーニングファイト	¥8,000
ばぐばぐアニマル（サブ）	¥3,000
ファイナルアーチ（サブ）	¥12,000
ファンタジーゾーン	¥18,000
ぷよぷよ	¥6,000
ぷよぷよ通	¥22,000
フラッシュポイント	¥3,000
フリッキー	¥5,000
ブロックアウト	¥3,000
ブロックシード	¥3,000
ペブルビーチ（サブ）	TEL
ペンゴ（C）	¥23,000
ボトボト	¥3,000
上海万里の長城（サブ）	¥20,000
水滸演武（サブ）	¥3,000
登龍門	¥10,000

タイトー

NBA JAM	¥18,000
あっかんべーだ（サブ）	¥18,000
アルカノイド（P付）	¥5,000
エレベーターアクション	¥30,000
エレベーターアクションリターンズ(サブ)	¥18,000
カイザーナックル（サブ）	¥15,000
キックアンドラン	¥2,000
クライムシティ	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥8,000
トップランキングスターズ	¥8,000
ニュージーランドストーリー	¥10,000
パズルボブル2（サブ）	TEL
パズルボブル2X（サブ）	TEL
ハットトリックヒーロー93	¥5,000
ハットトリックヒーロー95（サブ）	TEL
バブルシンフォニー（サブ）	TEL
バブルボブル	¥25,000
バブルメモリーズ（サブ）	TEL
ヘビーユニット	¥3,000
ルナーク	¥5,000
レイフォース	¥45,000
レゾン	¥3,000
ワードナの森	¥10,000
逆鱗弾（サブ）	TEL
究極タイガー	¥8,000
究極タイガー2（サブ）	TEL

テクモ

Vゴールサッカー	¥6,000
がんばれギンくん	¥15,000
サンダードラゴン	¥6,000
スーパーピンボールアクション	¥3,000
ストライクガンナー	¥5,000
テクモワールドカップ'90	¥3,000
テクモワールドカップ'94	¥5,000
ファイナルスターフォース	¥12,000
リムロッキングバスケットボール	¥3,000
雷牙	¥10,000

ナムコ

KLAX	¥2,000
アウトフォクシーズ	¥38,000
エメラルディア	¥3,000
ギャラガ（C）	¥5,000
ギャラクシアン（C）	¥10,000
グレートスラッカーズ'94	¥5,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングザビデオ	¥10,000
スプラッターハウス	¥23,000
ソウルエッジ	TEL
タンクフォース	¥8,000
ティンクルピット	¥6,000
ドラゴンスピリット	¥48,000
ドラゴンバスター	¥48,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	¥45,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	TEL
ニューマンアスレチック	¥12,000
ネビュラスレイ	¥15,000
パックマン（C）	¥12,000
バラデューク	¥38,000
マッハブレーカーズ	¥18,000
ワールドコート	¥15,000
ワールドスタジアム'93	¥6,000

●ご注文ご予約は ☎053-466-7333

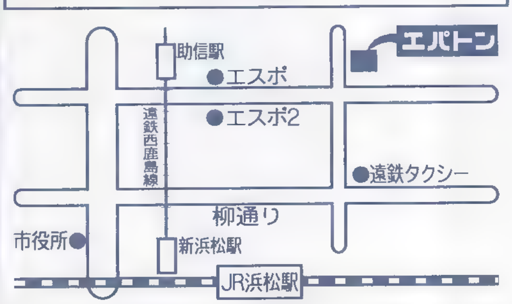
営業時間／AM10:00〜PM6:30

定休日／日曜日・祝祭日

基板から大型機・パーツまで各種取扱っています。

株式会社 エパトン

〒430静岡県浜松市新津町301-1
TEL053(466)7333(代)
FAX053(466)7334



7月30日号 プレゼント

ゲーメスト・プレゼントコーナー!! こんにちは！気が付けば、アツい夏まであとわずか。これからの季節に備えて部屋の模様替えに挑戦してみるのはどうかな？ってわけで、今回はキミのお部屋を彩るナイスな新作ポスターを特集してみたよ。これで夏をちょっとでも楽しく涼しく過ごそう。以前当たったプレゼントがまだ届かなくて、心がさむ一い冬景色っていうキミは、遠慮なく葉書に当選発表番号を明記の上、編集部P3０係まで連絡してね。そ・れ・じゃ、次回もお楽しみに♥

セガ提供

①ラストブロンクスポスター
②バーチャファイタータペストリーセット





NOW PRINTING!!

12名様　5名様

この夏も気になる話題てんこ盛りのセガさんからは、これからが旬の対戦格闘ゲーム、ラストブロンクスのポスターを。さらに景品用のバーチャファイタータペストリーまでいただいちゃってもうカンゲキ♥こちらはなんと5種類フルセットでプレゼントしちゃうよ。

ザウルス提供

③神凰拳テレカ&ポスターセット



NOW PRINTING!!

10名様

期待の新作・神凰拳がいよいよ登場のザウルスさんからは、ネオジオCD版オリジナルイラストをあしらったポスターとテレカをセットで、なななんと10名様に！これぞ神様の恵みってカンジでありがたや、よね。読サビの神凰拳グッズも揃えれば、キミのゲーム運は大向上！

エーディーケイ提供

④ニンジャマスターズポスター



10名様

ニンジャマスターズが絶好調のエーディーケイさんからは、本誌広告でおなじみのシブいビジュアルがごっつたまらへんポスターを。忍者マニアのキミもそうでないキミも、部屋に貼って忍びの心とともにこれからの季節を乗り切ろう！

締め切り　7月30日
ハガキ　185ページ
発表　9月30日号

今月の激安おすすめ基板!!　―その他たくさんの基板があります!! お探しの基板があればTEL下さい!!―　(全て消費税込み!)

販売価格単位1K=1000円
□□□ 新品基板 (税別) □□□
ラストブロンクス ¥480K
パズルファイター 2X SOFT¥114K
ストZERO 2 SOFT¥119K
ストZERO 2 ¥168K
V・F KIDS SOFT ¥30K
サイキックフォース ¥198K
スーパーリアル麻雀PVI¥165K
ニンジャマスターズ ¥95K
龍虎の拳外伝 ¥90K
ゲーム天国 SOFT ¥38K
サラマンダ2 ¥58K
サラマンダ2 SUB ¥38K
サムスピ 斬紅郎無双剣 ¥15K
MV-1A ¥47K
V・F2 筐体の看板 ¥7K
マーヴルスーパーヒーローズ ¥68K
マーヴルスーパーヒーロー ソフト ¥58K
ハイパーデュエル ¥18K
ティンクルピット ¥12K
□□□ 中古基板価格 □□□
R-TYPE LEO ¥18K
アークエリア ¥25K
アルチメイトテニス ¥8K
アサルト(純正パネル付)¥78K
アクロバットミッション ¥8K
イメージファイト ¥15K
イシターの復活 ¥180K
イーアルカンフー ¥10K
1943 ¥15K
1943 (C) ¥15K
ヴァーチャファイター ¥20K
VF 2.1 ¥250K
VF REMIX ソフト ¥8K
VF REMIX ¥48K
ウルトラ警備隊 ¥28K

ウォーオブエアロ ¥8K
ウルフファング (US) ¥30K
ヴァンパイア ¥17K
ヴァンパイア ソフト ¥7K
ヴァンパイアハンター ¥35K
V・ハンター ソフト ¥25K
エアーデュエル ¥12K
エイリアンプレデター ¥55K
エイ・プレデターソフト¥45K
エイリアンストーム ¥15K
X-MEN ¥25K
X-MEN ソフト ¥15K
E・Aリターンズソフト¥10K
エイトフォース (新品)¥15K
エクセリオン ¥10K
オーダイン ¥45K
カダッシュ ¥15K
カイザーナックル SOFT ¥3K
ガンフロンティア ¥40K
ガルメデス ¥6K
カルノフ ¥12K
ギャロップ ¥10K
ギャプラス ¥20K
究極タイガー2 ¥75K
究極タイガー2 ソフト¥25K
キャッスルオブドラゴン ¥8K
奇々怪界 ¥12K
ギャラガ ¥18K
グラディウス2 ¥38K
クロスシューター ¥25K
グレートソードマン ¥20K
クラッシュローラー ¥25K
グレートスラッガー ¥5K
グレートスラッガー94 ¥8K
グロブダー ¥68K
ぐっすんおよよ ¥12K
ゲーム天国 ソフト ¥15K

ゲーム天国 ¥55K
ゲキリンダン ソフト ¥15K
ゲイングランド ¥78K
剣豪 ¥8K
G・A デュエル ¥46K
G・A デュエル ソフト ¥6K
ゴールデンアックス2 ¥38K
サラマンダ2 SUB ¥28K
サラマンダ2 ¥48K
サイバーボッツ ¥50K
サイバーボッツ ソフト ¥40K
シティコネクション ¥25K
シャドーダンサー ¥8K
スト2ダッシュ ¥6K
スパイダーマン (SUB) ¥8K
スパルタンX ¥10K
スターフォース ¥20K
スーパーQIX ¥15K
SRD ¥8K
スペースインベーダDX¥15K
ストZERO ¥35K
ストZERO ソフト ¥25K
ストZERO2 ¥98K
ストZERO 2 ソフト¥88K
スノーブラザース ¥10K
ずんずん教の野望 ¥10K
スラップショット ¥10K
スーパーストII X ¥17K
スーパーストII X ソフト¥7K
ストリートファイター ¥20K
スーパーパックマン ¥48K
ゼロチーム ¥18K
セーラームーン ¥38K
ゼビウス ¥20K
ソニックウィングス ¥10K
ソルダム ¥10K
ダークエッジ ¥45K

タントアール ¥6K
ダライアス外伝 ¥75K
ダライアス外伝 ソフト ¥20K
WWFスーパースター ¥3K
WWFレッスルフェスト ¥3K
対戦空手道(海外版) ¥8K
ツインビー ¥58K
ツインビーヤッホー ¥35K
ツインビーヤッホー(SUB) ¥6K
テラクレスタ ¥6K
デスブレイド ¥15K
出たな ツインビー ¥13K
テクモVゴールサッカー¥12K
DDクルー ¥8K
ディグダグ ¥30K
ディグダグ2 ¥48K
闘神伝2 ¥28K
トリオザパンチ ¥35K
ドンパチ ¥38K
ドルアーガの塔 ¥78K
ドリフトアウト94 ¥18K
トイポップ ¥78K
ナイツオブザラウンド ¥18K
ナックルヘッズ ¥18K
ナイトストライカーP付 ¥98K
ニューマンアスレチック¥15K
ニューラリーX ¥78K
忍者くん 阿修羅の章 ¥20K
パズルボブル2 ソフト ¥8K
パズルボブル2 ¥58K
バブルシンフォニーソフト¥15K
バブルシンフォニー ¥65K
パッグダン ¥32K
バックファイアー ¥23K
ハットトリック95 ソフト ¥8K
パワードギア ¥35K
パワードギア ソフト ¥25K

パニックロード ¥12K
パンダイク ¥8K
バックファンド ¥65K
ファイティングバイパ¥238K
ファンタズム ¥15K
フリッキー ¥28K
V・V ヴィファイブ ¥8K
ブラックドラゴン ¥20K
ブラストオフ ¥18K
ベラボーマン ¥85K
ペブルビーチ ¥75K
ペブルビーチ ソフト ¥35K
ヘルファイヤー ¥8K
ボンバーマン ¥8K
マジンガーZ ¥18K
マジックソード (US) ¥38K
魔法警備隊ガンホーキ ¥18K
マーベルスーパ・ヒーローズ¥48K
マーベルヒーロー(ソフト) ¥38K
マクロス ¥20K
マッピー ¥28K
ミスティックウォリアー¥45K
未来忍者 ¥35K
Mr DO ¥10K
メタルブラック ¥48K
メトロクロス ¥68K
モンスターランド ¥18K
モトス ¥68K
モンスターレア ¥12K
モンスターランド ¥15K
ライトブリンガー ¥45K
ラストデュエル ¥8K
ライオットシティ ¥6K
ラリーX ¥78K
リターンオブインベーダ¥15K
リブルラブル ¥28K
レインボーアイランド ¥20K

レイフォース ¥48K
ワイルドウェスタン ¥28K
ワンダーモモ ¥88K
ワンダー3 ¥48K
□□□ MVS システム □□□
MVS マザー(1枚用) ¥20K
MVS マザー(2枚用) ¥25K
MVS マザー(4枚用) ¥30K
キングOFファイター94¥10K
龍虎の拳外伝 ¥35K
餓狼伝説3 ¥8K
サムスピ斬紅郎 ¥6K
ぱにっくボンバー ¥6K
その他はTELください!!
□□□ クイズ基板 □□□
クイズ&ドラゴンズ ¥6K
クイズ18禁 ¥8K
クイズシアター ソフト ¥6K
クイズショーバイショーバイ¥6K
殿様の野望2 ¥6K
□□□ 麻雀基板 □□□
ハイパーリアクション ¥18K
セーラーウォーズ ¥18K
トリプルウォーズ2 ¥10K
麻雀クリニック ¥10K
麻雀同級生 ¥25K
麻雀クエスト ¥18K
エンジェルキッスソフト¥18K
エンジェルキッス ¥58K
バニラシンドローム ¥20K
スーパーリアル麻雀PIII¥20K
スーパーリアル麻雀PIV¥15K
スーパーリアル麻雀PV¥35K
ファイナルロマンス ¥15K
□□ 新品コントロールBOX □□
SUPER VEGA ¥65K
ベガ9000 DX ¥48K

バナツイン ロング ¥35K
バナカスタム ロング ¥32K
□□□ ゲーム筐体・大型筐体 □□□
SNK キャンディ18 ¥35K
カプコン コンセプト ¥40K
CAPCOMブレイザス新品¥130K
ダライアス 2(2画面) ¥60K
ウォリアーブレード ¥60K
ソルバルウ(新古)¥150K
ナイトストライカー ¥180K
ドラゴンガン ¥50K
□□□ 基板買取価格 □□□
エイリアンプレデター ¥30K
ダンジョン&ドラゴンズ¥25K
ダンジョンドラゴンズ2¥70K
悪魔城ドラキュラ ¥60K
アルティメットエコロジ¥70K
サイコソルジャー ¥60K
イシターの復活¥120K
ドラゴンスピリット ¥35K
ドルアーガの塔 ¥35K
バナツイン ロング ¥15K
バナカスタム ロング ¥12K
ベガ9000 DX ¥15K
その他の基板も高額買取します
TELまたはFAXください！
カプコン 新品筐体 (税/送別)
ミニ キュート18 ¥35K
ハンドメイドモニター ¥45K
ナナオ DUAL8 使用 縦横OK
木製ケース RGB21端子付
カプコンCPチェンジャ¥15K
本体+ジョイスティック1個付
CH ストZERO ¥25K

ゲームのことなら!! プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL・FAX06-649-4080(FAXは24時間)
営業時間AM11:00～PM20:00 年中無休
☎06-649-4080

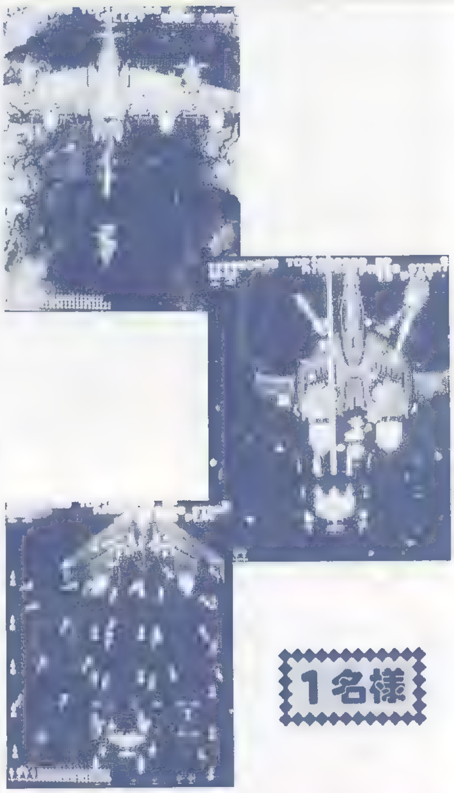
★電話かFAXで在庫をお問い合わせ下さい!!
★御注文の場合は代金引換にて基板をお送り致しますので、商品と引換に代金をお支払い下さい。
(送料 1回 1500円)

★広告の価格は全て、約1ヶ月前の在庫価格ですので現在さらに安くなっている基板もありますのでどんどんお電話下さい!!

★ゲーム基板超高価にて買取中!!特にナムコオールド基板はどこよりも高価にて買取ますので、一番最後にお電話下さい！(故障基板もOK！)

ゲーメスト提供
⑤バトルガレッガ基板

今回も縦シュー。縦画面こそはアーケードの独壇場、だよね。ま、そんなことは置いといて、敵弾と破片の識別に始まるダントツの難易度と数々の秘密が全国のスコアラーをクギヅケのこの激辛ゲーム、極めたらキミもトップシューター&スコアラーの仲間入り!?



1名様

4月30日号プレゼント当選者発表

ソウルエッジ腕時計
武藤洋平君　愛知県

ソウルエッジキーホルダー
福井正君　東京都
木村雄孝君　北海道
小長谷敏秀君　静岡県
丸山正二郎君　愛知県
加藤久也君　愛知県
松浦慎一君　愛知県
萩谷亮輔君　茨城県
渡辺清史君　新潟県
高橋深海君　神奈川県
阿部ゆみさん　愛知県
市川丈士君　千葉県
豊田浩治君　岐阜県
相原隆宏君　徳島県
村松隆君　東京都
長谷川紘也君　三重県
横井孝司君　千葉県

早乙女健太郎君　東京都
長野衛君　岩手県
蔵田鉄雄君　神奈川県
三並耕太郎君　愛知県

D&D®S・O・Mポスター
甲斐田俊輔君　埼玉県
倉澤寿仁君　群馬県
関口道君　千葉県
土田達広君　神奈川県

ジャコム'96ポスター
鈴木隆史君　埼玉県
村瀬吉孝君　三重県
赤沢英毅君　埼玉県
五月女智昭君　千葉県
居永正宏君　滋賀県

AOUショー出展メーカーパンフ
砂辺武志君　東京都
飯田浩之君　鳥取県
渡辺幸一君　北海道

宮前剛君　愛知県
青木顕太郎君　滋賀県
鈴木正志君　宮崎県
佐藤謙太郎君　新潟県
花田史記君　北海道
山田靖君　兵庫県
沼田光さん　岩手県
宇田津知春君　宮崎県
梁取由美子さん　新潟県
田尻直君　神奈川県
萩原優樹君　東京都
中川弘樹君　新潟県
名古屋理絵さん　埼玉県
岡部知行君　神奈川県
清野淳君　北海道
向井貞君　大阪府
長山昇君　大阪府

業務用リアルバウト餓狼伝説
北角順一君　兵庫県

ファイティングバイパーズムックプレゼント当選者発表

ポスター
岡野亜美さん　茨城県
吉井寿博君　群馬県
森雄一君　和歌山県

関根由紀子さん　栃木県
秋元典子さん　青森県

表紙イラストパネル
佐藤信久君　岩手県

ジャッキー革ジャン
阿保美沙子さん　青森県

KIBAN

R－TYPEⅡ	13k
R－TYPE LEO	15k
IQブロック	3k
アウトゾーン	10k
アグレス	5k
アルゴスの戦士	20k
アルファックスZ	8k
アンダーカバーコップス	28k
Eスワット	10k
E. D. F	7k
イスパイアル	15k
1942	10k
1943	10k
イチダントR	5k
ヴァンパイア（サブ）	6k
ヴァンパイアハンター（サブ）	12k
ウイズ	5k
ウォーリーをさがせ(P付)	15k
ウルトラ闘魂伝説	8k
ASO	14k
エイリアンVSプレデター	32k
エグゼトエグゼス	40k
エクセリオン	8k
SDガンダムネオバトリング	10k
X－MEN（サブ）	23k
F2マザー（大）	3k
F／A	18k
MVS（ステレオ）	23k
エレベーターアクション	20k
エレベーターアクションリターンズ	72k
おいしいパズルはいりませんか	8k
オーライル	10k
火激	3k
カダッシュ(海外)	8k
歌舞伎Z	12k
カプコンワールド2	6k
空手道（海外）	6k
カルノフ	12k
ガルメデス	6k
ガンディーラ	5k
ガントレット	25k
ガンバード	20k
ガンフォース	9k
機動戦士ガンダム	5k
キャプテンアメリカ	15k
ギャラガ	7k
ギャロップ	10k
キングオブドラゴン	18k
クイズ&ドラゴンズ	7k
空牙	17k
ぐっすんおよよ	10k
グラディウスⅡ	35k
グリッドシーカー	30k
グレートソードマン	16k
原始島	8k
豪血寺一族	10k
ゴールデンアックス	12k
ゴールドメダリスト	3k
極上パロディウス	35k
極上パロディウス(サブ)	3k
ゴジラ	10k
コズモギャング ザパズル	3k
コズモギャング ザビデオ	12k
五目ならべ	5k
コラムス	5k
コントラ	10k
コンバットライブス	5k
ザ・ビリヤード	5k
サーカスチャーリー	7k
サイドアーム	12k
サイドポケット	5k
サイバトラー	12k
西遊降魔録	2k
ザインドスリーナー	10k
サプライズアタック	7k
沙羅曼陀Ⅱ（サブ）	8k
サンダークロス	25k
サンダードラゴン	10k
サンダードラゴンⅡ	25k
サンダーフォースAC	15k
サンダーブラスター	10k
ジャングラー	15k
上海	8k
将棋パートⅡ	5k
少林寺への道	7k
ジョー&マック	10k
シルクワーム	7k
新入社員とおる君	13k
スーパーQIX	8k
スーパーストⅡ(サブ)	2k
スーパーストⅡX(サブ)	3k
スーパーフォーミュラー	3k
スーパーリアル麻雀PⅢ	18k
スーパーリアル麻雀PⅣ	12k
スーパーリアル麻雀PV	13k
スカイスマッシャー	6k
スカイソルジャー	10k
スタジアムヒーロー	2k
ストⅡ	6k
ストⅡ'	3k
ストⅡ' ターボ	8k
ストⅡ	2k
ストリートスマート	10k
ストリートファイター	10k
ストリートファイターZERO(サブ)	8k
スパルタンX	5k
スプラッターハウス	25k
スペースインベーダーDX	10k
スペランカー	15k
ずんずん教の野望	8k
セイントドラゴン(サブ)	5k
ゼビウス	20k
戦場の狼（海外）	5k
タイガーヘリ	7k
大工の源さん	6k
大旋風	6k
ダイノレックス(サブ)	4k
タイムアタッカー	35k
タイムパイロット'84	25k
タイムパイロット	10k
闘いの挽歌	29k
脱獄	5k
達人王	16k
ダブルドラゴン	3k
ダライアス外伝	75k
タンクフォース	12k
タントアール	5k
チキチキボーイズ	23k
チャイニーズヒーロー	6k
中華大仙	4k
DDクルー	5k
出たなツインビー	12k
テトリス	8k
テラクレスタ	5k
テラフォース	7k
デンジャラスシード	20k
天地を喰らう	25k
ドギューン	14k
ドラゴンセイバー	25k
ドラゴンバスター	40k
虎への道	7k
ドルアーガの塔(旧Ver)	76.5k
ドンキーコングJR	12k
ナイツオブザラウンド	18k
ナックルジョー	16k
ニューマンアスレチック	10k
忍者キッズ（サブ）	4k
忍者龍剣伝	10k
熱血高校ドッジボール部	3k
バーニングフォース	25k
バーニングラバー	7k
バイパーフェイズ1(NEW)	38k
パックマン	7k
パックランド	38k
バトルガレッガ	60k
バトルシティー	76.5k
バトルフィールド	7k
パニックロード	8k
バブルシンフォニー(サブ)	2k
バブルボブル	25k
バルーンブラザーズ	5k
ハレーズコメット	15k
パロディウスだ！	10k
パワードギア	25k
パンクショット	4k
パンクパニック	5k
飛翔鮫	8k
ビジランテ	6k
ピット&ラン	3k
ピンボールアクション	3k
ファイターズヒストリー	5k
ファイティングホーク	5k
ファイナライザー	8k
ファイナルファイト	15k
ファイヤートラップ	5k
ファンタズム	5k
フィグゼイト	10k
ぷよぷよ	8k
フラッシュポイント	4k
フラワー	9k
ブリルラ	68k
ブレイクアウト	40k
ブレイゾン	8k
ブロクシード	6k
フロントライン	20k
フロントライン	15k
ヘクシオン	8k
ヘビーユニット	4k
ポトポト	8k
ボンジャック	15k
マーベルランド	24k
マスターオブウエポン	5k
マッピー	25k
魔法大作戦	18k
マンハッタン24分署	6k
マンハッタン24分署(海外版)	4k
Mr. Do！	17k
Mr Do!ワイルドライド	23k
ミュータント忍者タートルズ	8k
名人戦	8k
モトス	32k
雷牙	10k
雷電	15k
ラスタンサーガ	12k
ラスタンサーガⅡ	15k
ラッシュ&クラッシュ	10k
陸海空～最前線～	16k
リブルラブル	40k
ルナーク（サブ）	5k
霊界導士	8k
レイフォース	55k
レインボーアイランドEX	15k
ロードランナーⅣ	25k
ローラーゲーム	4k
ロックンロープ	14k
ワードナーの森US	4k
ワイルドファング	12k
ワンダープラネット	15k
ファイティングバイパース	178k

TZW'Sのアレ再入荷してるかも?

究極ビデオゲームリスト1995.1 ¥850

ビデオ・Sコンバーター 組込用→¥8,000

ヴァンパイア続編 予約受付中

通信販売OK 気軽にお問い合わせ下さい

基盤高額買取り中 中古基盤

製造直売産地直送
ボードマスター



純正アストロパネル使用
シンクロ連射装備　¥48,000
RGB21PINケーブル　モニター用・TV用　各¥3,500

〒169東京都新宿区高田馬場2−9−1　斉川ビル202
TEL 03（5272）3690
FAX 03（5272）8967
11：00〜19：00　日曜定休

ボード・A



コマンド技公開Act.2 （セガ）

ラストブロンクス



格闘ゲームの新境地開け！ （タイトー）

ファイターズインパクト

特別付録 レイストームポスター

ゲーメスト次号（No.176）は 7月15日(月)発売!!

特別定価530円

夏休みは自分の部屋をゲーセンにしよう!!

遊コン® CYBER MEDIA SPACE

アイレム

R−TYPE レオ	20K
イメージファイト	10K
剣豪	10K
フック	15K
ガンフォース	8K
ビジランテ	3K
大工の源さん	3K
最後の忍道	20K
サンダーブラスター	10K
スパルタンX	8K
スペランカー	12K
ボンバーマン	6K
アンダーカバーコップ	20K

カプコン

1942	8K
バルカス	8K
戦場の狼	5K
マッドギア	5K
虎への道	10K
サイドアーム	10K
ガンスモーク	38K
エグゼドエグゼス	45K
ストリートファイター	20K
ストリートファイターⅡダッシュ	6K
ストリートファイターⅡターボ	8K
ウィロー	48K
戦場の狼Ⅱ	15K
エリア88	48K
USネイビー	12K
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	12K
ラストデュエル	15K
マジックソード	15K
キャプテンコマンド	15K
スーパーストⅡ	(3K)13K
スーパーストⅡX	(10K)16K
ヴァンパイア	(6K)16K
ヴァンパイアハンター	(20K)30K
X−MEN	(13K)23K
エイリアンVSプレデター	(35K)45K
D&D	(26K)36K
スーパーマッスル	(10K)20K
サイバーボッツ	(28K)38K
パワードギア	(20K)30K
ストリートファイターゼロ	(15K)25K
19XX	(48K)58K
マーヴルスーパーヒーローズ	(28K)38K
D&D ミスタラ	(75K)85K
ストリートファイターゼロ2	(129K)139K

TOA PLAN

ゴークス（レバー対応）	3K
フィグゼイド	8K
達人	5K
達人王	15K
ヴィマナ	15K

コナミ

ザ・ハスラー	5K
グラディウスⅡ	35K
グラディウスⅢ	30K
パロディウスだ	6K
サーカスチャーリー	10K
ハイパーオリンピック	12K
ジャイラス	25K
サラマンダ	35K
出たなツインビー	10K
スーパー亀忍者	8K
サラマンダⅡ（ロム）	12K
対戦ぱずるだま（ロム）	3K
極上パロディウス（ロム）	3K
ツインビーヤッホー（ロム）	3K

ジャレコ

E.D.F.	8K
エクセライザー	10K
ソルダム	8K
セイントドラゴン（天聖龍）	10K
セイントドラゴン（ロム）	3K
64番街	12K
エクセリオン	5K

セガ

時の戦士	10K
ずんずん教の野望	8K
カルテット 2 16A	18K
レッスルウォー	5K
登竜門	5K
ぷよぷよ通	18K
ぷよぷよ	8K
イチダントアール	8K
獣王記	5K
タフターフ	5K
コラムス	4K
ゴールデンアックス	10K
シャドーダンサー	8K
サンダーフォースAC	12K
ザクソン 純正	12K
テディボーイブルース	38K
ワンダーボーイ（C）	5K
ロボレス 2001	10K
ブロックシード	5K
スタックコラムス	3K
タントアール	3K
コラムス 2	3K
ポトポト	3K

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
クイックス 純正	18K
奇々怪界	10K
ジャングルキング	28K
飛龍の拳	12K
ピット&ラン	3K
ガルメデス	3K
スペースインベーダーDX	10K
タイガーヘリ	5K
地獄めぐり	5K
べんべろべー	18K
イグジーザス	12K
カダッシュ	10K
ドクタートッペル探検隊	5K
ハレーズコメット	12K
ザ・ピット	18K
シーファイターポセイドン	28K
ファイティングホーク	3K
スクランブルフォーメーション	38K
功里金団	5K
ヒット・ジ・アイス	3K
マスター・オブ・ウェポン	8K
アルカノイド S付	5K
アルカノイドリベンジ S付	8K
あしたのジョー	3K
インセクターX	3K
パニックロード	5K
究極タイガー	8K
ゴールドメダリスト	3K
スラップファイト	5K
女子バレー	3K
キック&ラン	3K
アルバレスタ	10K
セルフィーナ	15K
クロスシューター	8K
グリッドシーカー	22K
レイフォース	45K
リングレイジ	10K
（F3−Sub）カートリッジ	
ダライアス外伝	18K
バブルシンフォニー	5K
森口博子のクイズでヒュー	3K
クイズシアター	2K

デコ

空手道	10K
カルノフ	15K
サンダーゾーン	12K
ファイターズヒストリー	4K
SRD	5K
クルードバスター	8K
ドラゴン忍者	10K
ウルフファング	45K
ファンキージェット	5K

テクノス

くにおくん	6K
ダブルドラゴン	3K
ダブルドラゴン3	3K
WWFレッスルフェスト	2K
コンバットライブス	2K

ナムコ

パックマニア	15K
妖怪道中記	15K
ブレイザー	25K
ドラゴンセイバー	35K
マーベルランド	28K
オーダイン	38K
コズモギャング・ザ・ビデオ	12K
ニューマンアスレチック	10K
ドラゴンバスター	38K
ギャプラス	28K
リブルラブル	38K
ゼビウス	18K

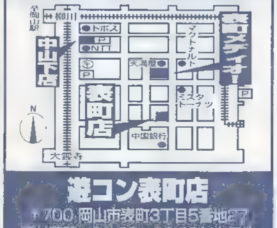
UPL

シュトラール	10K
XXミッション	15K
忍者くん	8K
忍者くん2	15K
ムスタング	10K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	8K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	15K
アトミックロボキッド	8K

その他

F1グランプリⅡ	3K
SDガンダム	2K
機動戦士ガンダム	3K
マジカルクリスタル	5K
エアーウルフ	12K
DJボーイ	8K
豪血寺一族	8K
戦国エース	20K

基板高価買取いたします!
※FAXでの買取査定をお申しつけ下さい。



遊コン表町店
〒700 岡山市表町3丁目5番地27
受付時間／11:00〜19:00年中無休
通販・買取 TEL FAX 0120-876667
店頭販売・買取お問い合わせ番号 086-231-1835

★価格は平成8年6月1日現在のものです。1Kは1,000円の略です。★記載価格は全て消費税別です。★ここに掲載していない商品もございます。まずはお電話で在庫と価格をお尋ね下さい。★全機動作保証付!万一不良の場合は交換又は返金させていただきます ★お支払いはヤマトコレクト（代金引換）をご利用下さい

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

おまたせ!

'96は何キャラ?

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (SNK)



©SNK 1995
※写真は「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」のものです

大攻略

対戦の進化止まず!
ストリートファイターZERO2 (カプコン)

信長・蘭丸が使える!?
ニンジャマスターズ (ADK)

ゲームシステム解析
DEAD OR ALIVE (テクモ)

■攻略　スターグラディエイター(カプコン)/サイキックフォース(タイトー)/ソニック・ザ・ファイターズ(セガ)/ソウルエッジVer.Ⅱ(ナムコ)/バトルガレッガ(ライジング/エイティング)/ゼビウス3D/G(ナムコ)/メタルスラッグ(ナムコ)ほか

最新ゲーム情報が満載の
月刊コインジャーナルは
おいらの強～い味方。



たとえば

●基板、筐体が欲しいキミは…
「中古機情報」で、お買い得機をみつけよう!

●新製品やインカム情報が気になるキミは…
「ニューマシンインフォメーション」や、「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に¥1,650(送料込)を入れて送ってネ!

コインくん

株式会社コインジャーナル
〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F　TEL 06-354-9891



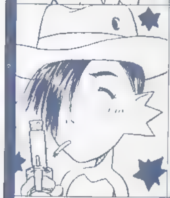
●ゲーメスト発刊から10年！早いものですねぇ。自分が入ってからでも8年経っているのだからと思うとよくここまで続いていると感心してしまう。今やゲーム誌のトップランクに属する雑誌になったけど、自分が入った頃は本を置いている本屋を探すのも大変だった（千葉の田舎にいたので）。それを考えると今は幸せ！でもそれだけ読む人がいると思うとプレッシャーも大きい。より発展するべく努力をせねば！うーし、かんばるぞー！（するする）



●この号が出る頃には、俺様もついに引っ越しだ〜！今まで、実家から編集部に通っていたが、これからは新宿住まい。親元を離れるのはなにかと不安だが、楽しみもいろいろあるはず。まず新居には、宮村優子嬢のサイン入りアスカポスターをはるのだ（俺様の宝物）。（引っ越したら、TRPGをやる仲間がいない。どっかのサークルに入ろーかな。それとも、自分でサークル作っちゃおうかな…。「夏コン」が不安な、ももやん）

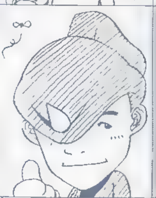


●演出の中でも、絵と音の連動ってのがたまらなく好きだ。映画の予告も、音と絵がバチシと合ってたりしたらもー内容はさておき「うおおっ！いっちょ観に行くかァ?!」と鼻息荒く興奮するわりと短絡な男だったりする。やっぱり「音の演出」ってのはストレートに感性に突き刺さるモンじゃないのかね。・てな訳で最近わりと良かった絵&音・バーチャロン・VSジクラット、セブン・TVスポット版、Bカレッガ・5面中盤以降etc.（ぶちけん）



●うおををヲッ！バーチャロンがやりてぇエエッ！実はもうすぐ（この後記が載るころには終ってるか）SHO主催の編集部内のバーチャロン大会（通称「SHOサマ杯」）があることもあり、対戦したおしたいんだけど…まあ、自業自得なんだけどね。

それはそうとスターグラディエイターが非常にイイ感じ。あの動きの面白さときたらもぉ！　（ついに新機種購入！今度は98だ！イキオイで40MBもつんじゃったケド何に使お?・ギィ）



●最近、家にノラ猫の親子がエサをもらいにやってきます。しかも、何かもらえるまでずっと待ってます。あまりにも物ほしそうな顔をしていたので、タバコの煙を吹きかけてみた。そうしたら、そのしかめっ面といったらもう…笑った。アサリの殻付きをあけたところ、結構手こずってた。猫って本当に猫舌なんだね。（ワイルダー）



●いま注目してる漫画は、「クラッシュ！正宗」「DANDOH！」「奈緒子」「カイジ」も、以前ジョッキーさんが紹介したかな。「はじめの一歩」「風の大地」も、安定してきたとはいえまだまだ読める。どれも勝負というマクロなテーマを、ミクロの視点から丁寧に描いているのが良い。キャラの味だけで勝負しているものが多い格ゲーマンガも、このぐらい「駆け引きの妙」を意識してほしいと思う今日このごろ。（はまー）



●オッス!!借金ッス。稼いだ給料でパワーマックを衝動買いしてしまったぜヘイ。無駄使いにならないように毎日勉強中なんだけどハマればハマるほど金か吹っ飛ぶよ〜。もちろん自分でまいた種だけに後悔もしてられない。これから夏がくるってのに1人部屋の中で仕事とパソコンの2択なんて…ま、来年も夏はくることだし1年くらいいっか。…やっぱりヤタ、こうなったら軸ずらしで仕事を抜けて江の島行きのキップを目押しでつなげて…（借金）



●もう数年前になるけど、以前68のストⅡもどきの某同人ソフトで個人的に「波動拳」などのPCMを「まゆ毛ボーン」などに変えて遊んでいたところ、なぜか知らないがいつの間にかそのソフトが広まってしまって全然知らない人にまで「波動拳がまゆ毛ボーンになってるソフトあるよ」とか言われる始末。う〜む恐るべし68ネットワーク…。（「罰ゲーム実行中」のぽっぷん）



●私か対戦に取り組む時は、常に真剣勝負、目を三角にしてプレイしている。勝つことしか考えていないわけではないし、真剣勝負の緊張感が好きで、それを楽しんでいるのた。真剣勝負の果てにのみ存在する楽しさこそが、対戦の最大の魅力たと思うのだが…。ご意見、お待ちしております。

（VMT−RED）

OPINION 論

難度〜許せる場合と許せない場合

石井ぜんじ

昔のゲーメストの論を振り返ってみると、今の自分と違った書き方や題材を取り上げているなと思う。でも、やはり根本的に同じような問題を抱えていると感じるものも多い。

一つは、難易度設定の問題がある。これは、10年以上考えさせられてきた問題で、簡単に結論を下せない問題である。だが、今も昔も共通して言えることは、プレイヤーが難しすぎると思うゲームはなかなかヒットしないということと、ハード設定にする店は嫌われるということである。

難しすぎると思うということと、本当に難しいか、プレイ時間が短いかというのはまた別である。プレイヤーは、プレイ時間が短くても、満足できるならOKだし、あまり難しいとは感じないことすらある。

難しさを上回る魅力とは何か。それは今までにないゲームの面白さであり、見た目の技術的、グラフィック・サウンドの迫力だろう。ゲームメーカーは、その性質上できるだけ短い時間で、それでも満足できるゲームを作ろうと努力している。こういう言い方をすると身もフタもないが、そのおかげで素晴らしいゲームができるなら、それは認めるべきことだろう。

その努力の一つの現れが、対戦格闘ゲームの発明である。キャラクターアクションゲームやシューティングゲームで同じプレイ時間で終わってしまったら、普通満足できないものである。対戦格闘ゲームは、今までにない面白さと、今までにない見ための迫力があったからこそ、プレイヤーに受け入れられたと言える。ストⅡやバーチャ2は、当時としてずばぬけた視覚効果と、違った面白さがあったからこそ大ヒットしたと思う。だが、それに慣れてくると、プレイヤーはどんどん欲張りになってくる。

今や3Dポリゴンもかなり見慣れてきている。ゲームシステムも延長線上にあると、がんばって練りこまれた作品でも小さな傷にケチをつけたくなる傾向になる。このこと自体に問題はあると思うが、対戦格闘ゲームを作っていく場合、この傾向を無視できないのではないだろうか。

今や、対戦ゲームのCPUや、対戦時のプレイ時間の長さが、ある程度プレイヤーを満足させないと成り立たない時代に近づいていると思う。まして、その対戦ゲームをハード設定にしてプレイ時間を短くしようというのは、自分で自分の首を絞めているようなものではないだろうかとさえ思う。

表紙の裏をとれ

ブロンクスです。ブロンソンではないです。今回つなぎの質感が出せずいまひとつですが、クロサワはいい感じだと思うんですが…。

ゼビウスもつらいです。あのナナメに弾がとぶのだけはなんとかなりませんかね。ゆえにレイストームも少々心配。ま、やってみないことにはわかりませんな。

ナイツは買いでしょ

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

●だぁっしゃあっ！マウントだ。今宵はゲーメストビデオ最新作「ストリートファイターZERO2大会ビデオ（仮）」のお知らせをするぜ。これは去る6月9日に浜松町で行われた全国大会の模様をツブサに収めた、とってもジューシィなビデオなのじゃが、今回の売りは何と言ってもハンディカメラによるイベントシーン映像。あたかも大会会場に来た気分になれるってハナシっすよ。買おうね♡

GAMEST 7月30日号

■平成8年7月30日発行　第11巻17号通巻176号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印刷　凸版印刷

©1996　新声社　雑誌22443-7/30
本誌からの無断転載を禁じます。

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　DS I　がっちん
ギィ　ACE　K−TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之
辻本圭介　入沢英明　山下浩志　吉田和真　花沢貴宏
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

マルチメディアを楽しむ人へ。

パチンコホールは、ダイコク電機が提唱するロボカードを媒体とした
「ロボカードシステム」により、地域に貢献できる
夢のある複合レジャー施設・複合商業施設へと進化します。
マルチメディアで遊び心あふれたそんな街を、私たちと一緒に実現していきませんか。





【データロボ】
パチンコホールの遊技台(出玉)情報をはじめ、景品情報や地域情報なども提供できる端末機。現在1,500台ほどのデータロボが全国に設置されています。



【ロボカード】
データロボから情報を引き出すのに必要なのがこの全国共通パチンコ会員カード。全国で220万枚(H8.2)ものロボカードが発行されています。



【立体映像パチンコ】
新しく開発した方式により、なんとメガネなしで表示部(液晶部分)の3D(立体)映像が楽しめるというもの。こんなユニークなパチンコ台を私たちといっしょにどんどん提案していきましょう。

募集要項

職種／①ゲームプランナー：パチンコ台表示部のゲーム仕様・ストーリーの企画・開発・工程管理
②ゲームデザイナー：パチンコ台表示部の演出・デザイン管理
③CGデザイナー：パチンコ台表示部のCG管理
④ゲームプログラマー：パチンコ台表示部のプログラム管理
資格／大卒30歳位までの、実務経験3年以上の方。※要普免
勤務地／本社（名古屋市中村区那古野　名古屋国際センタービル）
勤務時間／9:00〜18:00
給与／（例）25歳　独身者　　27万3,000円
29歳　妻・子1人　30万6,000円
休日休暇／週休2日制(土・日曜日)、祝日、年末年始・夏期休暇（'96年年間休日130日)。誕生日・結婚記念日休暇、年次有給休暇、特別休暇、生きがい休暇(最長1カ月)。
待遇／昇給年1回。賞与年2回、他に業績に応じて決算賞与あり。
福利厚生／各種社会保険完備、財形貯蓄補助金制度、海外・国内リゾート施設法人会員、社員旅行('94ハワイ、'95カナダ、'96パリ・ロンドン全額会社負担)。ゴルフ、テニス、サッカー、野球各同好会。
応募／履歴書(写真貼付)・職務経歴書(書式自由)を希望職種明記のうえ、下記宛郵送ください。追って連絡します。応募の秘密は厳守します。

【資料請求・問い合わせ】
〒450　名古屋市中村区那古野1-47-1　名古屋国際センタービル
ダイコク電機株式会社　総務課G係　☎052-581-7117
【e-mail：jinji @ daikoku.co.jp】

会社概要

設立／昭和48年7月
資本金／1億円
売上高／572億円('96年3月)
経常利益／92億円('96年3月)
社員数／504名(男372・女132名)
本社／名古屋市中村区那古野1-47-1
名古屋国際センタービル
事業所／支　店…東京・名古屋・大阪・福岡・新潟
営業所…札幌〜宮崎全国22営業所
工　場…愛知県春日井市2工場
事業内容／レジャー業界向けコンピュータシステム機器の開発・製造・販売

インターネットに
「ダイコク電機ホームページ」開設。
サーバーアドレス
http://www.daikoku.co.jp/
詳しい会社案内もありますので、
アクセスしてみてください。

DK ダイコク電機株式会社

闇の力に染まるのか…

NINJA MASTER'S 覇王忍法帖

©SNK/ADK 1996

…闇超力に闇コンボ、超タイムアタックと新情報が目白押しだ。

担当：抜け忍ももやん

忍者マニアのハートを、ガッチリキャッチして離さない「ニンジャマスターズ」。今回は、秘密を大公開だ！

トドメの一撃、闇超力！の巻

前号の最後に出したヒント、覚えているかな？そう、対CPU戦を負けなしでクリアする、というもの。これを実行した人なら気が付いたと思うけど、エンディング後に画面に映し出される、謎のコマンド。実は、このコマンドこそが、闇超力なのだ。



これこれ、無敗でクリアすれば見られる。全キャラ見たかな？

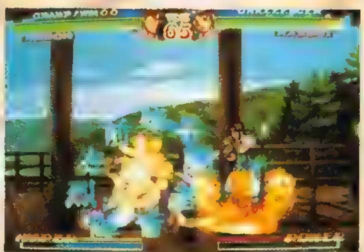
この闇超力は、隠された技なのだが、非常に特殊な状況でしか使うことができないのだ。よって、コマンドが分かっていても、使えない人が多いはず。

その特殊な状況とは、2つある。一つは、真息吹（ハイパーモード）を使った場合。ハイパーモード中なら自由に使えるようになるが、使うとゲージは消費される。

もう一つの状況は、相手の体力に関係してくる。超力ゲージMAXで、相手の体力が4分の1以下の時に使えるようになるのだ。これは「ガンガン行進曲」のガンガン必殺



相手の体力25%以下が使用条件なのだ！



真息吹（ハイパーモード）ならば、いつでも使えるぞ。

を思い出してくれれば、分かりやすいかな。

この状態で闇超力がヒットすれば、ほぼ倒せるので、まさにトドメ専用の必殺技だろう。

豪快、闇コンボ発動！の巻

超力ゲージを使った、5つ目の必殺技、それが闇コンボだ。闇コンボとは、ニンジャコンボの延長上にある、闇の力。10ヒット以上はでる、強力なコンボだ。

闇コンボを使用する条件は、ただ一つだけ。超力ゲージがMAXであることだけだ。MAXであれば、いつでも狙うことが可能だぞ。

ニンジャコンボの延長なので、出し方はコマンドではなく、ボタンの組み合わせ方だ。ある特定の順番でボタンを押していけば、発動するようになっている。闇コンボの発動表は次のページに載っているが、必ず同じコマンドである必要はない。似たようなコンビネーションならば、闇コンボにつながる物もあるぞ。



簡単なコンボで、こんなにヒットするのだ！

ジパングを支配する覇王登場！の巻

CPU戦はクリアしたかな？クリアした人ならもうご存じだろうが、ニンジャマスターズには、中ボス、ラスボスの2人が存在している。プレイヤーキャラクターである10人を倒すと、続けて出現するのだ。

11人目に出現する中ボスの名は「蘭丸」、12人目に登場するラスボスは、想像がつくだろうが「信長」である。蘭丸は素早く、そして美しい攻撃をしかけてくる。信長は2本の剣を巧みに使い、強烈な攻撃を仕掛けてくるキャラクターだ。



狂気の覇王、信長。その攻撃は、すべてが豪快だ。



美しい女性にも見える、蘭丸。信長の愛人という説も…。



名前が紫色になれば成功。

タイムアタッカー必見! 超タイムアタックモード発見!の巻

ニンジャマスターズの得点方式は、タイムアタックになっている。1人倒すのに2ラウンドかけて、12人倒すと速いパターンでも7、8分かかってしまうだろう。

だが、タイムアタックをさらに短くする、超タイムアタックモードが存在するのだ! その超タイムアタックモードでは、パーフェクトを取ると自動的に勝ちとなり、次の対戦相手に進むことができるのだ。もし1ラウンドで負けてしまっても、2ラウンド目をパーフェクトで勝てば、次に進めるので時間短縮になるぞ。

超タイムアタックモードのやり方は、キャラクターセレクト画面でカーソルをカムイに合わせてから(図1)のようにカーソルを移動させてから、CDボタンを同時押しする。これでキャラクターの名前が紫色になれば成功だ。

タイムアタックを狙っているならば、絶対に必要だぞ。

武器出しキャンセル超重要の巻

BCボタン同時押しの、スタイルチェンジ。手持ちの武器を出入りする動作なのだが、一部のキャラクターは、この動作に攻撃力を持っている。サスケ、ナツメ、霞は出すモーションに。カラスは、出入り両方に攻撃力を持っている。

この武器出しを、通常技、必殺技と分類するならば、どちらとも言えない。なぜかというと、武器出しによって通常技をキャンセルすることができるし、逆に必殺技で武器出しをキャンセルすることができるからだ。

この性質をうまく使えば、連続技の中に組み込んでいくことが可能だ。通常技キャンセル武器出しキャンセル必殺技といった、普段よりも1段多くヒットさせることができるようになるだろう。次のページから始まる連続技の中でも、この武器出しを使ったものがあるので、覚えておこう。



武器出し(BC同時押し)を使って、通常技をキャンセルして…、さらにキャンセルして…、


必殺技を出すことも可能。

※キャンセルとは、通常技のヒット中に必殺技コマンドを入力して、強制的に必殺技を出してしまう連続技のテクニック。キャンセルできる通常技は、キャラごとに違う。

ガードキャンセルは存在するのか?の巻

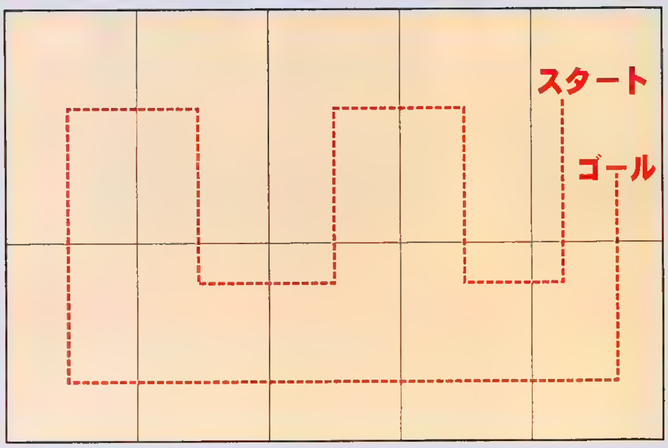
結論から言ってしまうと、そんなものは存在しない。ガードの硬直時間をキャンセルして、技を出したりすることはできないのだ。

だが、このゲームはガード硬直時間が短めなので、ガード最中にコマンド投げを入力していれば、連携などの途中に割り込むことが可能だ。しかし、ガードを固めずにコマンドを入力したために、攻撃を受けてしまう可能性もある。

次のページからは、各キャラ別の有効な連続技と、全特殊技のコマンド表が載っているので、そちらも見てくれ。

今回で隠し事はすべて公開した!と言いたいのだが、実はもう一つ大きな秘密があるのだ。それに関しては、次号を必読!

超タイムアタックモード(1P)



キャラ選択画面でカーソルをカムイに合わせてから、図のようにカーソルを移動させる。再びカムイに合わせたら、CDボタンを同時押し。名前が紫色になったら成功。使用キャラを決定して、超タイムアタックスタート。

超力ゲージ対応表Ver・2

使用条件 / 使用技	体力26%以上 超力ゲージ100%未満	体力26%以上 超力ゲージ100%	真息吹 (ハイパーモード)	体力25%以下 超力ゲージ100%	相手の体力25%以下 超力ゲージ100%
真必殺	使用不可能	使用可能 (ゲージに影響なし)	使用可能 (ゲージに影響なし)	使用不可能	———
超力必殺	使用可能 (ゲージに影響なし)	使用可能 (ゲージはすべて消費)	使用可能 (ゲージはすべて消費)	使用可能 (ゲージに影響なし)	———
真超力	使用不可能	使用不可能	使用可能 (ゲージはすべて消費)	使用可能 (ゲージ影響なし)	———
闇コンボ	使用不可能	使用可能 (ゲージはすべて消費)	使用可能 (ゲージはすべて消費)	使用不可能	———
闇超力	使用不可能	使用不可能	使用不可能	使用可能 (ゲージはすべて消費)	使用可能 (ゲージはすべて消費)

この表は、超力ゲージとそれに関わる必殺技をまとめたものです。体力25%以下で体力ゲージが赤く点滅している状態です。使用条件に相手の体力が関係しているのは「闇超力」だけなので、ほかの技に関しては表記していません。

忍者の基本
編集部特選コンボ集

忍者といえば、やはり基本はコンボ。そーゆーことで、レッツ練習!
担当：ももやん

ニンジャマスターズの対戦においては、とにかく連続技が重要だ。ボタンの組み合わせだけで出せるニンジャコンボと、数多くの必殺技を組み合わせたら、とんでもない数の連続技ができあがってしまう。

そこで、全キャラクターの編集部特選コンボを紹介していこう。実戦ですぐに役立つものや、難易度S級の連続技まであるので、覚えてゲーセンでチャレンジしてみてくれ。

連続技の基礎知識

各キャラの連続技を紹介する前に、基礎知識として覚えてほしいことがいくつかある。

★中段スタートは、効果絶大

このゲームでは、中段技をしゃがんだ状態の相手にヒットさせると、大きなよろけ状態を作ることができるのだ。

よろけ状態は、普段のヒット状態よりも連続技が入りやすくなっているので、普通では連続技にならないものも、連続技にすることが可能だ。


中段を当てると、大きくよろけるのだ。

今回は、このよろけ状態を使ったものは少ないが、中段を利用すれば、さらに多くの連続技を見つけることができるだろう。チャレンジしてみてくれ。

★連続技を決める条件

多くの格闘ゲームでは、連続技の練習台となるのは大型系のキャラクターだが、このゲームでは必ずしもそうとは言えない。

なぜかというと、このゲームには重さの概念が存在するからだ。浮かせてから決めるような連続技が決めにくかったり、入らなかったりした場合には、これが影響しているはずだ。重いキャラは、高く浮かないからね。

★気絶はヒット数を増やすチャンス

このゲームにも、気絶状態が存在する。多くの技をくらい続けると、気絶してしまうのだ。

この気絶状態は、連続技の段数を増やすチャンスである。なぜかというと、気絶前の段数を、そのまま継続するからなのだ。例を出すと、5段の連続技を決めて相手が気絶し、そこに続けて同じ5段を決めれば、10烈火の表示がでるしくみだ。段数だけを狙うならば、気絶を利用しよう。


この段数で気絶したら…、


次は、この段数の続きになるのだ。

※今回の連続技は、簡略化をはかるために、通常技に関してはすべてボタンで表記しています。弱パンチ＝A、強パンチ＝B、弱キック＝C、強キック＝D。武器を使用している通常技は、武A、武Bとします。距離が関係している場合は、近、遠と表記します。

サスケの章

●ジャンプD−近D−B−B−B−D

簡単で、途中に中段が入っているので、決めやすいコンボ。攻撃力はイマイチ。

●ジャンプD−近C−B−B−B+C−武⬇B−必殺技

途中にスタイルチェンジが入る、なかなかカッコイイ連続技。最後の必殺技は、状況によって使い分けよう。ヒットしていれば強飛蒼拳（瞬殺烈火）がいいが、ガードされていたら飛蒼月に変えるのがベスト。条件がそろっていれば、疾風烈神撃でもいいが、難度は高め。


C−B−Bと続いたら…、


B+Cでキャンセルして…、


⬇Bにつなげて、キャンセル必殺技につなげよう。

	⬇溜め⬆+BD
	⬇⬊➡⬅⬋⬇⬊➡+AB
	⬅➡⬅⬋⬇+CD(武)
	A−B−B−B−➡B
	➡A
	➡C
	ダッシュ⬊B
	ダッシュ⬊C
	ダッシュ⬊D
	ジャンプ⬇B
	ジャンプ⬇C
	➡B投げ
	➡D投げ
	レバー1回転+B

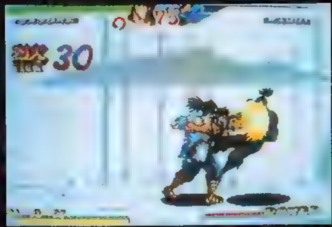
カムイ	
超力必技　火炎陣・鬼雨（かえんじん・おにさめ）	ジャンプ中に➡⬊⬇⬋⬅+AB
真超力　鬼烈斬・血煙（きれつざん・ちけむり）	➡⬊⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+AC
闇超力：鬼封じ・滅（おにふうじ・めつ）	⬇⬇⬋⬅➡+AB(武)
闇コンボ:闇火炎陣・鬼縛(やみかえんじん・おにばく)	⬊A−A−B−B−➡B
特殊技	
影牙（かげきば）	素・無➡A
影頸砕き（かげくびくだき）	素・無➡B
鬼腹斬り（おにばらぎり）	武➡A
闇牙（やみきば）	➡C
土蜘蛛（つちぐも）	⬊A
奈落鬼雨（ならくおにざめ）	➡B投げ
頭蓋狂我（ずがいくるが）	➡⬅⬋⬇+D
影這い（かげはい）(ジャンプ中画面端でレバーを端側)	壁はりつき
鬼蜘蛛（おにぐも）	カベA
疾闇打ち（はやうち）	カベB
毒蜘蛛（どくぐも）	カベC
疾闇牙（はやきば）	カベD

サスケ	
超力必殺　神撃破（しんげきは）	➡⬅⬋⬇⬊➡+AB
真超力　疾風烈神撃（しっぷうれっしんげき）	➡⬊⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+AC
闇超力：蒼神粉砕爆（そうしんふんさいばく）	⬇⬇⬋⬅➡+AB(素)
闇コンボ：四門殺・逆鱗（しもんさつ・げきりん）	A−B−B−B−➡B
特殊技	
壁掌撃（へきしょうげき）	(素)➡A
壁掌斬（へきしょうざん）	(武)➡A
破肘撃（はちゅうげき）	素・無➡B
蛇破斬（じゃはざん）	武➡B
蒼転輪（そうてんりん）	ダッシュ⬊D
蒼烈陣（そうれつじん）	➡B投げ
蒼影陣（そうえいじん）	➡D投げ
斬空爆蒼陣（ざんくうばくそうじん）	➡⬊⬇⬋⬅+D

悪

●近A−B−B+C−武⬇B−B+C−(前進)近A−B−B+C−武⬇B−B+C−(前進)近A−B−B+C…

難度SS級の、超連続技。その気になれば、死ぬまで入れることが可能。とにかく難しいのが、前進Aだろう。微妙な前進と、レバーをニュートラルに戻すのがコツ。


死亡確定。

カムイの章

●近武B−武A−武A⬇武B−必殺技

カムイの安定コンボ。最後の必殺技は、風牙か殺鬼（瞬殺烈火）が狙い目だ。出せるならば鬼烈斬・血煙でもいいが、難度は非常に高いぞ。

●A−B−⬇B−必殺技

中段スタートの、安定コンボ。前のと同じく、必殺技は何でもよい。

雷牙の章

●（雷神召）ジャンプD−近A−B−D−爆雷撃

雷牙の基本コンボ。そこそこのダメージだが、ガードされたときにフォローできないのが欠点。雷神召を付けていれば、かなりのダメージになるぞ。

●爆雷陣−近A−B−D−爆雷撃

端限定の、強力コンボ。難しい点は、爆雷陣のヒット数が多いので、通常技のヒットが見えにくいことだろう。爆雷陣をガードされたら、⬇Aの中段などを重ねていくと効果的だぞ。


爆雷陣がヒット中に、後に溜めながら、A…、


ヒット表示が見づらいが、Bにつなげて…、


Dをキャンセルして…、


爆雷撃を烈火で入れよう。1段目と3段目だけヒットするぞ。

天和の章

●ジャンプD−近A−B−⬇B−呪縛符−A−空中投げ

大型系キャラ(雲仙、雷牙)には入らない、キャラ限定コンボ。画面端ならば、全キャラに入る。呪縛符の後にAを当てると浮くので、そこを空中投げするのだ。条件がそろっていれば、呪縛符の後に太極や旋刃封邪などのほうがダメージは大きいぞ。

●ジャンプD−近A−B−⬇B−呪縛符−近B−呪縛符−空中投げ

画面端限定のコンボ。前のコンボの改良で、呪縛符が2回入るので、威力は少し高め。


近づいて、Bキャンセル…、


A−B−⬇B−呪縛符で固めたら…、


呪縛符を再び当てる。そして、ジャンプして…、


空中投げでフィニッシュだ!

最後の空中投げは、呪縛が解けた瞬間を狙わないと投げられないぞ。

鴉の章

●ジャンプ武B−近C−C−D−武B−強乱れ羽

鴉、安定のコンボ。威力もそこそこあり、ガードされても削れるのが強い。条件がそろっているならば、最後を陰陽鴉にしてもいいが、難度は高くなるぞ。

●弱闇鴉参−強疾風羽−B+C−弱鴉刃

いろいろと限定の多い、見せるだけのコンボ。相手は画面端で、自分が真ん中辺の位置からスタートする。最初の

鴉	
超力必殺　気狂障壁（ききょうしょうへき）	➡⬅⬋⬇⬊➡+AC
真超力　陰陽鴉（おんみょうからす）	➡⬊⬇⬋⬅➡+AB
闇超力：鴉地獄の舞い（からすじごくのまい）	⬅➡⬊⬇⬋⬅+AB(武)
闇コンボ：狂い刃（くるいやいば）	(近)A−C−B+C−B−➡B
特殊技	
喪（ぶう）	素・無➡A
悔（かい）	武近➡A
壊（かい）	武遠➡A
傍（ぼう）	武➡B
荒（こう）	素・無➡BC
怨（えん）	素・無➡B投げ
断（だん）	武➡B投げ
罪（つみ）	素・無➡⬅⬋+B
罰（ばつ）	武➡⬅⬋+B

天和	
超力必殺　太極破（たいきょくは）	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+AB
真超力　旋刃封邪（せんじんふうじゃ）	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇+AC
闇超力：修羅放邪（しゅらほうじゃ）	Aボタンで溜め中⬇⬋⬅+A離す(素)
闇コンボ：国士無双（こくしむそう）	(近)A−B−C−➡D−➡B
特殊技	
獅咬転身掃斬（しこうてんしんそうざん）	武⬅C
跳踵腿（ちょうしょうたい）	➡C
落踵撃（らくしょうげき）	ジャンプ⬇C
空山靠（くうざんこう）	カベAorB
遁甲猿舞（とんこうえんぶ）(レバーカベ向きでD)	カベからカベへ
猿遁舞（えんとんぶ）(ジャンプ中画面端でレバーを端側)	壁張り付き
太極菩薩掌（たいきょくぼさつしょう）	➡B投げ
飛翔太極菩薩掌（ひしょうたいきょくぼさつしょう）	空中➡B投げ
背扇砲（はいせんほう）	⬅⬇⬋+B

雷牙
超力必殺　雷神召(らいしんしょう)
真超力　閃光雷刃(せんこうらいじん)
闇超力：爆雷陣（ばくらいじん）
闇コンボ：雷神降臨(らいじんこうりん)
特殊技
雷撃弾（らいげきだん）
雷鳴蹴り（らいめいげ）
強襲雷昇撃（きょうしゅうらいしょうげき）
強襲雷神蹴り（きょうしゅうらいじんげ）
強襲雷閃光（きょうしゅうらいせんこう）
落雷弾（らくらいだん）
爆雷弾（ばくらいだん）
雷牙北斗迅雷撃（らいがほくとじんらいげき）
稲妻延髄斬り（いなづまえんずいぎ）
雷牙暴夢（らいがぼうむ）

闇鴉は、瞬殺烈火の2段目(参)で止めるのがコツ。

最後のBキャンセル大日遮那招来が、とにかく難しい。入らないキャラは、カムイ、雷牙、霞の3人だけ。最後を武

鳳凰の章

●ジャンプD－近A－B－B－B－空閃光

相手を固める、鳳凰の基本コンボ。ガードされても安心。最後を鬼神斬(瞬殺烈火)にすれば、ダメージも大きいぞ。

●D投げ－ダッシュ武B－霊波動

通常の投げが高く浮くのでそこに追い打ちをするコンボ。超力ゲージがMAXならば、かなりのダメージになる。他に、D投げ－空中投げや、D投げ－ダッシュ大日遮那招来なども入るぞ。

●近武B－D－武B－D－武B－大日遮那招来

画面端限定、キャラ限定の連続技。非常に難度は高い。



死んでます。

悪

●ジャンプD－➡A－(前進)近A－B－B－B+C－武A－D－武B－D－武B－大日遮那招来

超限定、難度SS級の超強力コンボ。相手は画面端で、カムイ、雷牙、霞以外のキャラが、しゃがんでくらった場合のみ、最後まで入る。ポイントは、途中のスタイルチェンジ。攻撃力は持っていないが隙が少ないので、すぐに技を出せば次につながるのだ。ハイパーモードならば、確実に殺せるコンボだ。最後の武Bを武Aに変えれば、全キャラに入るぞ。

ナツメの章

●ジャンプD－⬇B－B+C－強百鬼連砕－空中投げ

ナツメの強力で、安定する連続技。ポイントは2つ。⬇Bキャンセルの B+Cを、立ちで出すこと。これが難しかったら、B+Cは無理して入れる必要はないぞ。2つめは、強百鬼連砕を連打しないこと。4ヒットで止め、空中投げを狙うのだ。画面端ならば、連打して2ヒット増やせるぞ。



⬇Bをキャンセルして…、

Aキャンセルにすれば、全キャラに入るぞ。



B+Cの武器出しを使う。さらにキャンセルして…、



強百鬼連砕を出そう。連打せずに、浮いたところに…、



空中投げを決めるのだ。

●ジャンプD－⬇B－強百鬼連砕－極流獄殺掌

画面端、鳳凰、雲仙限定の難度SS級の連続技。条件が厳しすぎるが、決まれば4分の3は減らせるぞ。とにかく難しいのだ、百鬼連砕からの極



強百鬼連砕で落ちてくるところを…、



極流獄殺掌でナイスキャッチ！

	⬇↙⬅➡+AB
	⬅⬇↙➡+AC
	⬅➡⬇↘+AC
	↘A－B－➡B
	➡A
	素・無⬅B
	ダッシュ↘D
	ジャンプ⬇B
	↘A
	➡B投げ
	空中投げ
	素・無⬅⬇↙+D
	素・無⬅⬇↙+D
	➡BC素・無

ナツメ	
超力必殺　天破裂脚(てんはれっきゃく)	➡⬅↙⬇↘➡+CD
真超力　鏖殺・幻夢繚乱(おうさつ・げんむりょうらん)	➡↘⬇↙⬅⬇↘➡+AC
闇超力：極流獄殺掌(きょくりゅうごくさつしょう)	➡↘⬇➡↘⬇+AB㊔
闇コンボ：無驚流瞬撃・鏖(みなごろし)	↘A－➡A－➡A－A－➡B
特殊技	
蛇狂砕(じゃきょうさい)	➡A
通天槍(つうてんそう)	➡D
ナツメ戟刃萌破(げきじんほうは)	武無⬇↘➡⬅B
降斬斧(ごうざんぷ)	大キック後大キック
下龍炮(かりゅうほう)	➡B投げ
烈震蛇狂砕(れっしんじゃきょうさい)	➡D投げ
地龍炮(ちりゅうほう)	↘B投げ
飛龍炮(ひりゅうほう)	空中投げ
飛轟鉞(ひごうえつ)	↘A
大峰嵐(だいほうらん)	⬅⬇↙+D

鳳凰	
超力必殺　破邪・霊波動(はじゃ・れいはどう)	⬇↙⬅➡+AB
真超力　大日遮那招来(だいにちしゃなしょうらい)	⬅↙⬇⬆+AC
闇超力：無双太陽剣(むそうたいようけん)	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇+AC
闇コンボ：鳳凰飛翔(ほうおうひしょう)	(近)D－D－A－➡B
特殊技	
内獅子掌(ないじしょう)	素・無➡A
烏枢沙撃(うすさげき)	武➡A
毘沙門撃(びしゃもんげき)	武➡B
跋折羅(ばさら)	➡C
波夷羅(ばいら)	⬅C
安仁羅(あにら)	⬅D
毘琉瑠投(びるらとう)	➡B投げ
阿修羅転放(あしゅらてんほう)	➡D投げ
迦樓羅弾(かるらだん)	空中➡B投げ
菩薩掌(ぼさつしょう)	⬅➡↘⬇+B

流獄殺掌は、速すぎても遅すぎてもヒットしないぞ。

ゴエモンの章

●ジャンプD－近A－B－爆煙障－空中投げ


A－Bをキャンセルして…、


爆炎障で浮かすのだ。さらに…、


空中投げで追い打ちしよう。

ゲージ1本ぐらい減らす、基本的なコンボ。天和と雷牙には入らない。ポイントとしては、ジャンプDを高めで当てること。こうしないと、次の近Aがヒットしないのだ。爆煙障は、ボタンを押し続けた状態の物を当てるようにしよう。画面端ならば、爆煙障をもう一度入れてから、空中投げができるぞ。

●B投げ－ダッシュ↙D－空中投げ

投げに追い打ちする、安定コンボ。直接空中投げを狙ってもいいが、ダッシュ↙Dを入れて段数を増やしたい。

悪

あえてやり方は載せないが、ゴエモンにも強力な即死連続技が存在する。意外と単純なので、見つけても無闇に使わないように。


死ねます。

雲仙の章

●ジャンプD－↓C－懺悔覚悟

雲仙のキャンセルかけられる技は↓Cしかないので、連続技はこれくらいしかない。必殺技も投げ技ばかりなので、やはり連続技にならないのだ。これ以外の連続技があったら、ぜひ教えてくれ～。

霞の章

●ジャンプD－↓B－B＋C－緋斬撃(瞬殺烈火)－空中投げ

スタイルチェンジを混ぜた、霞の基本コンボ。難しい所はとくにない。スタイルチェンジの後は、どの必殺技でもいいだろう。難しいが、緋燕閃も入るぞ。

●ジャンプD－武A－武→A－武A－武→B－武B－空中投げ

武器使用時の、基本ニンジャコンボ。アッパーで浮かして、空中投げを決めれば、それなりのダメージが期待できるぞ。

悪

霞にも、相手を即死させてしまう連続技がある。意外と簡単なので、掲載は控えさせてもらう。


死亡ですね。

さて、今回の連続技はどうだったろうか？「俺は、もっと凄い連続技を知っているぜ！」という輩は…、ゲーメスト編集部「ニンジャマスターズ・俺っちの連続技を教えてやるぜ！」係までハガキをください。

我々を唸らせるような凄い連続技には、なにか粗品をあげましょう。

霞	
超力必殺　緋閃肘撃(ひせんちゅうげき)←溜め→＋AB	
真超力　緋燕閃（ひえんせん）→↘↓↙←→＋AB	
闇超力：緋旋円舞陣(ひせんえんぶじん)↓↓↙←→＋AC㊍	
闇コンボ:奥義・花蝶繚乱(おうぎ・かちょうりょうらん)㊎B－B－A－B－→A	
特殊技	
裏鶴脚(うらかっきゃ)	→C
風車(かざぐるま)	武有↘B
霞斬り(かすみぎ)	武↙A
紅鶴拳(こうかっけん)	素・無↙A
向日葵倒し(ひまわりたお)	→B投げ
蝉弾き(せみはじ)	空中B投げ
緋旋倒(ひせんとう)	↓↙←→＋B

雲仙	
超力必殺　命脈微塵(めいみゃくみじん)←溜め→＋AC	
真超力　黄泉送り（よみおくり）←→↘↓↙←→＋AC	
闇超力：引導渡し(いんどうわたし)↓↙←↙↓↘→＋AC	
闇コンボ：怒濤・炎極殺（どとう・えんごくさつ）　A－B－B－→B	
特殊技	
成仏張り手(じょうぶつはて)	素・無→A
地獄豪砕き(じごくごうくだ)	武→A
地獄門(じごくもん)	素・無→B投げ
三途渡し(さんずわた)	武→B投げ
極楽門(ごくらくもん)	↘B投げ
常闇倒り(とこやみおく)	↙↓↘→＋B

ゴエモン
超力必殺　鉄球火炎獄(てっきゅうかえんごく)
真超力　烈火滅殺掌(れっかめっさつしょう)
闇超力：暗器双邪業（あんきそうじゃごう）
闇コンボ：滅殺・鉄拳誅（めっさつ・てっけんちゅう）
特殊技
袋割り(ふくろわ)
隠し鎖参本(かくしくさりさんぼん)
喧嘩蹴り(けんかげ)
隠し大分銅(かくしおおふんどう)
鳩尾抉り(みぞおちえぐ)
大往生投げ(だいおうじょうな)
合歓落し(ごうかんおと)
再起不能殴り(さいきふのうなぐ)
怒号砲(どごうほう)
川の主釣り(かわのぬしづ)

冒険の旅はまだおわらない…

SOUL EDGE Ver.II

今回はキャラ別の変更点についてフォローしていくぞ!!

©1996 NAMCO LTD.
All RIGHTS
RESERVED

足技が多いぞ!! ファン

担当：SHO

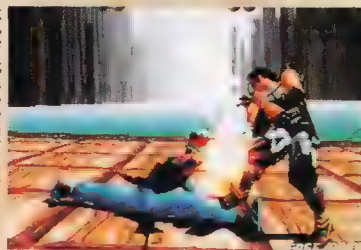
新しくなったファンは、足技が多くなった。また御剣とはかなり変わってきたので、これで、御剣のコピーとはいわせないぜ。



新技

●散界斬

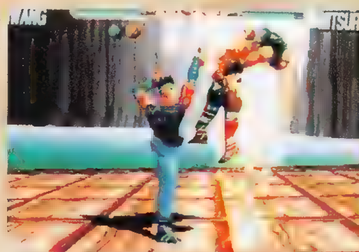
足を大きく広げて相手の足元をすくう技だ。体を低くするため、相手の上段攻撃をかわせるということが、最大の利点となるだろう。



体勢が低いので使いやすい。

●剛烈刃

体を伸び上がらせて剣を振り、相手を浮かせる代表的な技がこの技だ。浮かせたらAAAは確定なので、どんどん狙ってもいい技だろう。



浮かせるにはこれだ。

●舞葉蹴

体を低くして相手に回転しながら蹴りをいれる技。この技も体勢が低いので相手の上段攻撃をスカすことが可能。

●及歩落雁刃

しゃがみダッシュしながら斬り込む技だが、この技以外にも、しゃがみダッシュしながらの技はたくさんあるので技表をみてほしい。

●黄式猛襲烈火刃

ファンの持っているガード不能技がこれだ。ガード不能のわりには意外と出が速いので、使ってもいいかもしれない。しかし出が速いせいか、ダメージは低い。



意外と出が速いぞ。

ファン特殊技表

技名		コマンド	攻撃タイプ	備考
刀撃	トウゲキ	A	上	
連爪撃	レンソウゲキ	A, A	上、上	
連爪閃風刃	レンソウセンプウジン	A, A, A	上、上、上	
連爪転葬刃	レンソウテンソウジン	A, A, ⇩A	上、上、下	
連爪衝天空	レンソウショウテンクウ	A, A, B	上、上、中	
壁砕刃	ヘキサイジン	⇨A	上	
雷襲刃	ライシュウジン	⬂A	下	
返風刃	ヘンプウジン	⬂A, A	下、上	
風雲嵐舞刃	フウウンランブジン	⬂A, A, B	下、上、中	
散界斬	サンカイザン	⇩A	下	
裏振撃	リシンゲキ	⇦A	上	
転葬刃	テンソウジン	⬃A	下	
断撃	ダンゲキ	B	中	
灼熱断	シャクネツダン	B, B	中、中	
煌熱断	コウネツダン	B, B, A	中、中、上	
煌熱転葬刃	コウネツテンソウジン	B, B, A, ⇩A	中、中、上、下	
煌熱衝天空	コウネツショウテンクウ	B, B, A, B	中、中、上、中	
尖撃	センゲキ	⇨B	中	
剛烈刃	ゴウレツジン	⬂B	中	
極展斬	キョクテンザン	⇩B	特殊中段	
裏割撃	リカツゲキ	⇦B	中	
衝天空	ショウテンクウ	⇨➡B	中	
側面蹴	ソクメンシュウ	K	上	
落追蹴	ラクツイシュウ	K, K	上、中	
転鷹蹴	テンヨウシュウ	⇨K	上	
腹突蹴	フクトウシュウ	⬂K	中	
鉤爪蹴	コウソウシュウ	⇦K	上	
滑面蹴	カツメンシュウ	⬃K	下	
払鎌蹴	フッケンシュウ	⇩K	下	
払鎌昇撃	フッケンショウゲキ	⇩K, B	下、中	
回天蹴	カイテンシュウ	⇨➡K	中	
回天跳蹴	カイテンチョウシュウ	⇨➡K, K	中、中	
回天跳撃蹴	カイテンチョウゲキシュウ	⇨➡K, K, K	中、中、中	
舞葉蹴	ブヨウシュウ	⇦⇨K	上	
双衝天	ソウショウテン	A+B	中、中	
洸滅断	コウメツダン	⇨➡A+B	中	
及歩	キュウホ	⇩⬂⇨	特殊移動	
及歩落雁刃	キュウホラクガンジン	⇩⬂⇨A	特殊中段	
及歩趨螺刃	キュウホスウラジン	⇩⬂⇨A, B	特殊中段、中	
及歩翔空刃	キュウホショウクウジン	⇩⬂⇨B	特殊中段	
及歩浮膝蹴	キュウホフシツシュウ	⇩⬂⇨K	中	2発ヒット
落雁刃	ラクガンジン	立ち上がり中A	特殊中段	
拝趨螺刃	ハイスウラジン	立ち上がり中A, B	特殊中段、中	
翔空刃	ショウクウジン	立ち上がり中B	特殊中段	
浮膝蹴	フシツシュウ	立ち上がり中K	中	2発ヒット
潜身蹴	センシンシュウ	走ってK	下	
瞬烈荒神剣	シュンレツコウジンケン	A+G	投げ	
迅速万雷蹴	ジンソクバンライシュウ	B+G	投げ	
急襲斬首撃	キュウシュウザンシュゲキ	背後からA+G又はB+G	投げ	
鉄砕蹴	テッサイシュウ	⬂K	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
黄式猛襲烈火刃	ファンシキモウシュウレッカジン	⇦B+K	ガード不能	

ファン・クリティカルエッジ

黄式救国炎舞撃	ファンシキキュウコクエンブゲキ	A+B+K, ⇦⬃⇩⬂⇨A+B	中	
黄式正義霹靂斬	ファンシキセイギヘキレキザン	A+B+K, ⇦⬃⇩⬂⇨B+K	中	

伝説の剣を手に入れた男
セルバンテス

担当：キィ



戦士たちの追い求める一対の魔剣「ソウルエッジ」。それを手に入れた男、血塗られた海賊船団の首領、キャプテン・セルバンテス。

バージョンⅡでついにプレイヤーキャラとして参戦することになったのだ。

その性能のほうは相変わらずで強い。リーチが長く、振りが早く、なによりその攻撃力の高さが尋常ではない。とはいえこれだけで勝てるほどバージョンⅡは甘いゲームではないし、ガード後に反撃を受けるようになっている技も少なくはない。くれぐれも「ソウルエッジ」に操られることのないように。

技紹介

今回は、以前からおなじみの技として代表的な技をピックアップして紹介していこう。

- ●ソウルストリーク(上上上)
- ●ソウルトラッパー(上上下)
- ●ソウルスティール(上上中)
- ●ワイルドストーム(中中中)
- ●ブラッドストーム(中中下)

これらが前バージョンでCPUセルバンテスが好んで使っていた3段コンビネーション。対セルバンテスのパターンがそうであったように、すかされると以上。それだけでなく、3段目をガードされると反撃を受けるようになっている。それでも使える技には変わりはない。

●セイルハープーン

これも3段のコンビネーションだが、中段のみで分岐なし。1段目の突きが早く、長く、ガード後の反撃などに非常に使える。実際には連続技になっている2段止めのセイルニードルを使っていくことになる。



縦斬り横斬り、上、中、下段一とおりそろっているぞ。

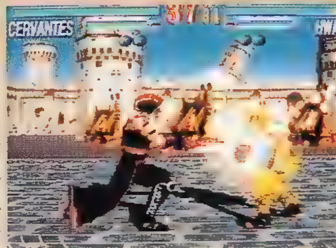
●キャノンボールリフター

今回全キャラに加わった浮かせ技。これで浮かせた後にはソウルストリーク→グランドアンカリングが入りゲージ半分のダメージ。ただしガードされると確実に反撃を受けてしまう。

立ち上がり途中Aのフルセイルホイストでも同様のことが可能だ。

●パイルラングス

一見使い道のなさそうな突き技だが、カウンターヒットさせると相手はうずくまるように倒れ込むが、倒れる前に追い打ちが可能。キャノンボールリフターからの空中コンボを決めるのがベストだ。



このひるみに追い打ちが入る。見逃すな!

●クロスボーンディバイダー
●ウインドミルサーキュラー

殺人的なまでの破壊力を持つ、必殺技と呼ぶにふさわしい技。この後大ダウン攻撃が確定で、合わせてゲージ半分の体力を奪っていく。

前者は出るのが遅いかわりに技後のすきが少なく、後者はガードされると致命的。このほかにもキラーエックスクローラーなど一撃で大ダメージを与えられる技をいくつも持っているが同じようなものは1つもない。状況に応じた使い分けが必要だ。



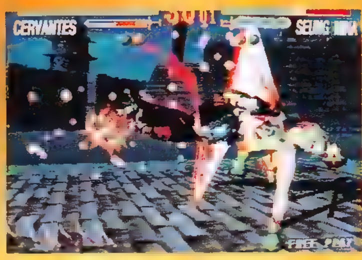
2回ヒットでゴッソリ減らせる技が多い。狙え。

これらをうまく使ってこそ、セルバンテスを使う価値があるというものだ。

●ジオ・ダ・レイ

セルバンテスの体を乗っ取ったソウルエッジが好んで使っていた突進技だ。セルバンテスも持ってはいたが、滅多に使ってくることはなかった。

ガードされても相手の武器ゲージを盛大に削ることができるが、こちらも武器ゲージを消費するようになっている。また、ボタンを押さず、レバーのみの入力で、構えるだけのフェイントが可能だ。



この技が自分で出せるなんて。

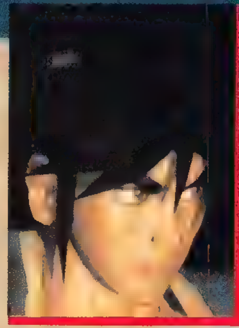
セルバンテス特殊技表

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
ソウルワイプ	A	上	
ソウルスイング	A, A	上、上	
ソウルストリーク	A, A, A	上、上、上	
ソウルトラッパー	A, A, ⇩A	上、上、下	
ソウルスティール	A, A, B	上、上、中	
ジェントルウェイヴ	⇨A	上	
シザースウェイヴ	⇘A	中	
レイザーウェイヴ	⇩A	下	
ドレッドウェイヴ	⇙A	下	
ブレードストーム	B	中	
ヘイルストーム	B, B	中	
ワイルドストーム	B, B, B	中、中、中	
ブラッドストーム	B, B, ⇘A	中、中、下	
キャノンボールリフレクター	⇗B	中	
セイルスタッフ	⇦B	中	
セイルニードル	⇨B, B	中、中	
セイルハープーン	⇨B, B, B	中、中、中	
スパイクアンカー	⇘B	特殊中段	
クロスボーンディバイダー	⇧B	中	
パイルラングス	⇨⇨B	中	
アンカーキック	K	上	
アンカーストマックキック	K, ⇧K	上、中	
アンカーワイプキック	K, ⇨K	上、上	
アンカーミドルキック	⇗K	中	
アンカーフックキック	⇨K	上	
アンカーマルーンドキック	⇩K	下	
アンカースピンキック	⇦K	上	
アンカースワールキック	⇙K	下	
ヘッドスナップキック	⇨⇨K	中	
フルセイルホイスト	立ち上がり中A	特殊中段	
デヴァステイター	立ち上がり中B	特殊中段	
アンカーリヴァイヴキック	立ち上がり中K	中	
パイレーツクロス	A+B	中、中	2回ヒット
キラーエックス	⇨A+B	中	2回ヒット
スラントクロス	⇖A+B	中	2回ヒット
アンカーワールフール	⇙A+K	下	
キラーエックスクローラー	⇨➡A+B	中	2回ヒット
シンク・オブ・ガレオン	⇦➡B+K	中	ダウン中の相手にもヒット
ウィンドミルサーキュラー	⇨⇩⇘B	中、中	2回ヒット
ジオ・ダ・レイ	⇦⇙⇩B	中	3回ヒット、Gボタンでキャンセル可能
ウェイヴフラッター	走ってK	下	
トレメンダスサージ	A+G	投げ	
キャノンボールスプリット	B+G	投げ	
フラッシュフラッド	背後からA+G又はB+G	投げ	
グランドアンカリング	⇩A+B	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
エターナルカース	⇙A+B	ガード不能	

セルバンテス・クリティカルエッジ

ラーファガ・トルナード	A+B+K, ⇦⇩⇘A+K	中	

新技使いどころいっぱい!
御剣平四郎
担当：SHO

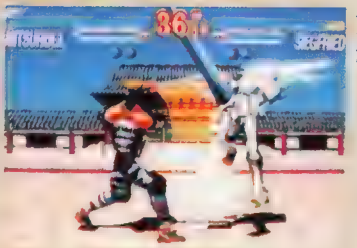


ニューバージョンでの御剣の新技はどれも使えるものばかりだが、今回は使えるものをピックアップして紹介していこう。

新技

●綴（トジ）
一見ただの横斬りのようにみえるが、この技は単発で使うのではなく、ここからの連携技が効果を発揮するのだ。
この綴系の中では上、下と上、中に攻撃できるので使える技だ。

●天囃子（アマバヤシ）
この技は相手を浮かせる技なので、多用することになりそうだ。



これで浮かせるのだ。

相手を浮かせたら、巴掛（AA）が安定して入る。

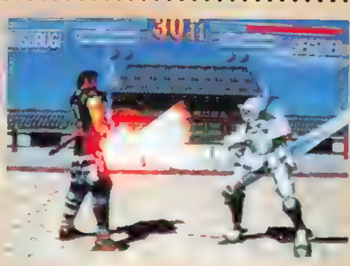
●膝鐘（ヒザガネ）
この技は、立ち途中に出す技なのだが、そこからジャンピングニーのような膝蹴りを出すのだ。
この技も相手が浮くのでうまく使っていきたい。

●茜ノ暮六（アカネノクレムツ）
御剣のガード不能技がこれで、破壊力は抜群だがモーションが遅すぎるため使えない。
見た目はカッコイイので、一度は使ってみてね。

●黄泉ノ連（ヨミノミチヅレ）
新しいクリティカルエッジなので、一度はみてほしい。B+KがA+Kになっただけ。



この膝は使える



スキがでかいね！

御剣特殊技表

技名	コマンド	攻撃タイプ
綴　トジ	⇨A	上
綴旋　トジツムジ	⇨A、⇩A	上、下
綴神楽　トジカグラ	⇨A、B	上、中
散黄金　チリコガネ	⇘A	中
残雪　ノコリユキ	⇩A	下
天囃子　アマバヤシ	⇗B	中
燻　イブシ	⇩B	特殊中段
面割　ツラワリ	⇨K	中
刈　カリ	立ち上がり中A	特殊中段
刈旋　カリツムジ	立ち上がり中A、⇩A	特殊中段、下
刈神楽　カリカグラ	立ち上がり中A、B	特殊中段、中
節穴　フシアナ	立ち上がり中B	特殊中段
膝鐘　ヒザガネ	立ち上がり中K	中
差踏刈　サシフミガリ	⇩⇘⇨A	特殊中段
差踏刈旋　サシフミガリツムジ	⇩⇘⇨A、⇩A	特殊中段、下
差踏刈神楽　サシフミガリカグラ	⇩⇘⇨A、B	特殊中段、中
差踏節穴　サシフミフシアナ	⇩⇘⇨B	特殊中段
差踏膝鐘　サシフミヒザガネ	⇩⇘⇨K	中
茜ノ暮六　アカネノクレムツ	⇨⇘⇩⇙⇦B	ガード不能

御剣　クリティカルエッジ

黄泉ノ連　ヨミノミチヅレ	A+B+K、⇦⇙⇩⇘⇨A+K	中

新技はおもしろいモノばかり
ソン・ミナ
担当：KAL

新技解説

下段を狙うAボタン技（横振り攻撃）で、便利なものが2つある。掃撃と影踏刃だ。どちらも少し離れた位置から出す技で、掃撃は下段を攻撃しつつ近づきたいときに、逆に下段を攻撃しつつ相手から遠ざかりたいときには影踏刃を使う。

Bボタン関連の新技、翔砲撃は、特殊中段のためしゃがみガードされてしまう縦振り攻撃だが、予想外にリーチがある。スタート時くらいの間合いで頼りになる技の一つとなるだろう。



攻撃モードに入る第1手となる掃撃。



Kボタンの新技は3つ。1歩踏み込んでカカト落としを出す踵落蹴と、その場で下段回し蹴り（足払い）を出す掃蹴それに舞葉蹴だ。現在のところ、どれもこれといった使い方が確立されていない。特に踵落蹴は出が遅いので、考えて使わないとかえって困ることになってしまう。舞葉蹴は下段攻撃を完全にかわしつつ前進できる上段への横回転攻撃。この技も動きは格好いいのだが、出の遅い上段技なので普段は無理して使うことはなさそうだ。

見ためにも良くて、実際役立つのが旋風光翼儀。とにかく長くて当たればダウンを奪える中段技だ。出のスピードはそこそこなので、やはりスタート時程度の間合いで使うといいだろう。動きが可愛いぞ。

縦に回転しながら跳んでいく大回転攻撃、天舞跳輪儀は、裏回りに多少使えるぞ。

3つある立ち上がり途中に出す技は、どれも中段。牙震撃はカウンターヒット時に相手をよろめかすことができ、ここに連続技を入れられる。翔撃は特殊中段だが浮かせ技。顎砕蹴も浮かせ技だが、全然高く浮かないので使わないだろう。



垂直に跳び上がり斬馬刀を横に大きく振り回す旋風光翼儀。

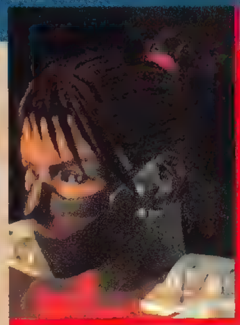
ソン・ミナ特殊技表

技名		コマンド	攻撃タイプ
掃撃	ソウゲキ	⇩A	下
影踏刃	エイトウジン	⇙A	下
翔砲撃	ショウホウゲキ	⇩B	特殊中段
踵落蹴	ショウラクシュウ	⇨K	中
掃蹴	ソウシュウ	⇩K	下
舞葉蹴	ブヨウシュウ	⇦⇨K	上
牙震撃	ガシンゲキ	立ち上がり中A	中
翔撃	ショウゲキ	立ち上がり中B	特殊中段
顎砕蹴	ガクサイシュウ	立ち上がり中K	中
旋風光翼儀	センプウコウヨクギ	⇧A+B	中
天舞跳輪儀	テンブチョウリンギ	⇦B+K	中



大回転アタック、天舞跳輪儀。

くの一はハデ目がお好き!?
タキ
担当：はまー



起き攻めより空中コンボか!?

Ver.Ⅱでのタキは、追加技うんぬんよりも以前メインに使っていた技の変更点がイタい。というのも、「足払い系の技で相手を転ばせることができない」ようになってしまったのだ。AA⇩KやBA⇩K、⇩⇦⇨Kまでダウンを奪えなくなっている。少ない攻撃力を起き攻めの一発で補ってきたタキにとってこれはキツい変更だろう。

その代わりというわけではないが、立ち上がり中Aの技の追加と同じく立ち上がり中のKの変更により、足払い後のフォローが若干やりやすくなっている。Aは特殊中段だが当ててしまえばほとんど隙がなく、ラッシュが継続しやすい。Kは中段になり、相変わらず出は遅いがカウンターヒットで空中コンボも期待できる。

肝心のラッシュのバリエーションだが、⇧Aと⇩Aという2つの追加技が、同じタイミングで中・下段を攻撃できるので2択に使える。⇨Bも出るのは遅いが、当てれば隙がない。

そして特筆すべきが、浮かし技である⇘Bの揚羽（アゲハ）。ガードされると反撃されてしまうが、浮かせるくせにとにかく出が早い。⇩Aとの絡みが非常にいい感じだ。

さらに浮かせたあとも強力で、通常ヒットならABKやKKK、カウンターヒットならBBAKまで入ってしまう（完璧に起き上がらない限りダウン攻撃もほぼ確定）。この揚羽は避け動作後も出せる（ほかの技よりも早く出る）ので、ダウン足払いよりもこちらをメインに狙っていこう。今回のくの一は、足払いではなく斬り上げだ。

最後、前作バクチ技として猛威を振るった(?)⇨➡Bが、斬りと相打ちになると弾かれてしまうようになってしまった（蹴りはOKだが、カウンターなので転びやすい）。技をスカして決める分には問題ないんだけどね。



転ばない！せっかく起き攻めしやすくなったのに…（泣）。



⇨Bカウンター→BBAK・小ダウンでこのとおり。減りすぎ。

タキ特殊技表

技名	コマンド	攻撃タイプ
一文字　イチモンジ	⇧A	中
幽　カスカ	⇩A	下
影紙縒　カゲコヨリ	⇨B	中
揚羽　アゲハ	⇘B	中
無風　ナギ	⇩B	特殊中段
螢　ホタル	立ち上がり中A	特殊中段

新たな技を得て、より強く!!
李龍
担当：伊勢猫



李龍は他のキャラに比べてかなり多くの追加技があることは、コマンド表を見れば一目瞭然。その中からいくつかの対戦で役に立つ技についてピックアップして説明しよう。

●暗針（アンシン）

まずはこの技。数多く追加された基本技の中で最も使える。理由としては非常にリーチが長いことがまずひとつ、そして下段攻撃であることが挙げられる。これによって武器のリーチが長い相手に対してであっても反撃、牽制を行えるようになった。

ただし、相手をダウンさせることは残念ながらできない。



とにかくリーチが長くここまでとどくぞ!!

●鬼門（キモン）

李龍にも追加されることとなった念願の浮かせ専用のアッパー系武器攻撃。当然ここから空中コンボを狙っていけるが、ガードされた場合には返し技をくらったりする一面もあるので注意すること。

また、立ち上がり途中Kでだせる噴炎（フンエン）についてもその後に空中コンボが狙えるぞー



当然カウンターであればより高く浮く。噴炎も同様。

コマンド変更技

鬼門の追加により序車、破車、急車のコマンドが⬅Bからの始動に変更された。

また、鱗打（立ちA）からの各連携技をリーチのある酔打（➡A）のコマンドからも同じように派生させられ、連携技として使っていけるようになっていたり、疾風（⬇⬅➡B）を3回のヒット中どこでもレバー⬅でキャンセルできたりもする。

逆に前作で猛威を振るった揚風（B、K）のディレイ、キャンセルなどは残っていて、とてもいい感じだ。



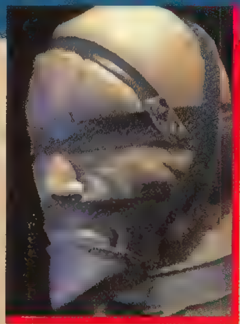
揚風は相変わらずいい感じ。

リ・ロン特殊技表

技名	コマンド	攻撃タイプ
酔打　スイダ	⇨A	上
尖酔　センスイ	⇨A，A	上、上
逆酔　ゲキスイ	⇨A，A，A	上、上、上
掃酔　ソウスイ	⇨A，A，⇩A	上、上、下
酔風　スイフウ	⇨A，A，K	上、上、中
酔尾　スイビ	⇨A，A，⇘K	上、上、下
酔蹦　スイリン	⇨A，A，⇩K，B	上、上、下、中
酔牙　スイガ	⇨A，B	上、中
酔舞　スイブ	⇨A，B，K	上、中、上
斬獲　ザンカク	⇧A	中
暗針　アンシン	⇩A	下
序車　ジョシャ	⇦B	中
破車　ハシャ	⇦B，B	中、中
急車　キュウシャ	⇦B，B，B	中、中、中
転滅　テンメツ	⇘B	特殊中段
迫風　ハクフウ	⇨K	中
惨破　ザンバ	立ち上がり中A	特殊中段
滅刺　メッシ	立ち上がり中B	特殊中段
噴炎　フンエン	立ち上がり中K	中
断絶　ダンゼツ	⇨B+K	ガード不能

6つの新技をマスターせよ!
ヴォルド

担当：[illegible]



バージョン2になってヴォルドには6つの技が新たに追加された。さっそく紹介していこう。

●ミュートスピンキック
この技の攻撃判定は中段でしゃがんでいる相手にヒットすると強制的に立ち上がらせる効果を持っている。また通常ではダウンを奪うことができないが、カウンターヒットならダウンさせることができる。



ミュートスピンキック。カウンターヒットすればダウンを奪うことができる。

●ミュートローキック
いわゆる足払い攻撃であるミュートローキック。この技の攻撃判定は当然下段である。さてこの技、ミュートスピンキックと同じように通常では相手をダウンさせることはできないが、カウンターでヒットすると転ばせることができる。

●スコーピオンズクロー
低い姿勢で両腕のカタールを突き出す技。ダウン技ではないがカウンターヒットすれば相手はうつぶせに崩れる。

●テイストバッド
立ち上がり途中にカタールを振り上げる。カウンターヒットすれば相手を高く浮かせることができるので空中コンボを狙うことができる。



浮かせ技のテイストバッド。空中コンボにつなげよう。

●ルナティックスピン
中段攻撃のルナティックスピン。ヴォルドのキック攻撃のなかでは珍しいダウン技である。

●ウェブワイパー
水平チョップのようにカタールを繰り出す。ガード不能技だが、上段攻撃であるため使いどころが難しい。



ガード不能技であるウェブバイパー。

ヴォルド特殊技表

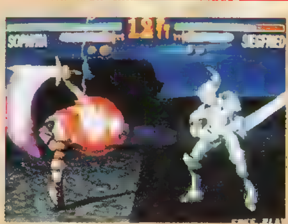
技名	コマンド	攻撃タイプ
ミュートスピンキイック	⇨K	中
ミュートローキック	⇩K	下
スコーピオンズクロー	立ち上がり中A	特殊中段
テイストバッド	立ち上がり中B	特殊中段
ルナティックスピン	立ち上がり中K	中
ウェブワイパー	⇩⇘⇨A	ガード不能

神の戦列に加えてあげるわ…
ソフィーティア

担当：モモヤン



剣と盾を持ち、攻撃と防御に優れたキャラ、ソフィーティア。彼女には新技がいろいろ増えたので、バージョンⅡならではの闘い方ができそうだぞ。



雷が落ちてきて…



強烈な一撃を相手に与えるのだ！

天国へ案内してあげるわ…

何種類も技が増えたが、とくに注目してほしいのが、ガード不能技のゴー・トゥー・ヘブン（GHT）だ。天空から神の力を落雷で授かり、その力を敵にぶつけるカッコイイ技だ。

GHTはコマンドがちょっと特殊で、出すのに苦労しそうな技である。コマンドは、表の通りなのだが、最後のボタンの押し方に注意が必要なのだ。A、Bボタンは同時押しではなく、ずらし押しをしなければならないからだ。これに気が付かないと、一生使うことはできないだろう。ただし、出るまでが非常に遅いので、使う機会があるかは不明だが。

他の新技では、エンジェルサテライトが気になるが、たいした使い道はない。それなら、ライトブリンガーの方が浮くので、使いやすいぞ。

エンジェルスプリングは、技のつなぎとして役に立つ。



意外と使いやすい、エンジェルスプリング。

ソフィーティア特殊技表

技名	コマンド	攻撃タイプ
アンダーフライドブレード	⇘A	下
クイックストライク	⇨B	中
グレースヘブン	⇗B	中
スプリンクルキック	⇨K	上
スプリンクルアンダーキック	⇩K	下
エンジェルサテライト	⇦⇩⇗A	中
ミラージュサテライト	立ち途中A	特殊中段
フレアーヘブン	立ち途中B	特殊中段
エンジェルスプリング	立ち途中K	中
ハイドアンドソード	立ちガード中B	上
ゴー・トゥー・ヘブン	⇦⇦⇦A，B	ガード不能

ソフィーティア　クリティカルエッジ

ブリ・ティス・アネモネ	A+B+K，⇩⇘⇨B+G	中

今度は黄金の騎士だ!
ジークフリート

担当：ワイルターKEI



ピカピカジーク

ジークの新しく増えた技は、全部で5つ。その一つ一つを紹介していこう。

●パウワースラッシュ

前方へちょいと踏み込んでからの横切りで、相手にカウンターでヒットすると、ダウンさせることができる。さらに、このダウン中（地に伏せる間）に攻撃をすることが可能だ。

しかし、ジークの場合は難しいので、練習が必要になるだろう。

●ストレッチハイキック

部類は上段攻撃だが、当たると相手をよろめかすことができる。この隙に移動攻撃をしたりすると面白い。カウンターヒットの場合は、ダウンさせることができる。

●アクセルローキック

一歩踏み込んでからの下段蹴り。間合いを少し離してから出してみよう。

●フリックブレイクキック

ローリングソバット。あんな重そうな鎧を装備してるのに…なんて理屈は抜き。なかなかどうして軽快だぞ。が、ドロップキックの優雅さには負けるかな。

●フルスイングスプリッター

立ち途中の攻撃が、Bボタンでもできるようになった。下から上に思いっ切り振り上げ、その技のモーションも、いかにもジークっぽい技だ。



この間に攻撃を加えることが可能。



ソバットソバット。



ホームラン賞確定。

ジークフリード特殊技表

技名	コマンド	攻撃タイプ
パウワースラッシュ	⇖A	中
ストレッチハイキック	⇨K	上
アクセルローキック	⇩K	下
フリックブレイクキック	⇨⇨K	上
フルスイングスプリッター	立ち途中B	中

高く浮かせてもなぁ〜
ロック・アダムス

担当：アティムス



ロックは、前バージョンでも空中コンボが狙える、数少ないキャラであった。また、他キャラが威力あるダウン攻撃を、ほとんど狙えない状況下でも、ニールキックのおかげで、一線を画すことができた。

しかし、それらは所詮過去の話。ロックだけが特別視される部分は、もうないのだ。

●スパイラルアクス

体を中心に、アクスを水平に右回転。カウンターヒット時のみ相手を崩し、ダウンを奪える、かなり大振りな中段技。

中〜遠距離で使用し、アクスヴォルケイノでカウンターで浮かしたときのみ、空中で当てることができる。

リバーススパイラルアクスも、ほぼ同様。ただし、こちらは特殊中段技。

●アクスサイドキャノン

水平突き。スパイラルに比べれば若干リーチは劣るが、隙が少なく非常に使いやすい。空中コンボにも簡単に組み込める。

●マウンテンクラッシャー

上から下に突きつける、一見ダウン攻撃にも使えそうな特殊中段技。

実際はダウン攻撃には決してならず、大振りゆえに出る前に潰されやすい。利用価値は低いだろう。

●ホリゾンタルクリープキック

スィープキックの助走のないバージョン。小振りで使いやすいのはいいが、カウンターでもダウンが奪えないのはいただけない。



レイジングスパイクは、このモーションから一気に振り降ろす。



㊟決してダウン攻撃にはなりません。そして特殊中段。



ニュークリティカルのフィニッシュ。旧のほうがカッコイイ?

ロック特殊技表

技名	コマンド	攻撃タイプ
スパイラルアクス	⇘A	中
アクスサイドキャノン	⇨B	中
マウンテンクラッシャー	⇩B	特殊中段
ホリゾンタルクリープキック	⇩K	下
リバーススパイラルアクス	立ち上がり中A	特殊中段
アクスサイドキャノン	立ち上がり中B	中
ブルータルミドルキック	立ち上がり中K	中
レイジングスパイク	⇩⇙⇦B+K	ガード不能

ロック　クリティカルエッジ

サンライズヴォルテクス	A+B+K, ⇨⇨⇩⇙⇦B+G	中

10ヒット特集！

闘姫伝承

ANGEL EYES

©TECMO LTD.

エンジェル通信への投稿もよろしくね（前回参照）

隠しボイスは聞くしかないね！
めざせ10ヒット

かなりムズイキャラもいるが、だからこそ狙っていきたいぞ。

担当：エンジェル攻略組

ボイス重要！

連続技が爽快な闘姫伝承！その連続技のいきつく先に、10ヒットボイスがあった。これは10段を極めたプレイヤーのみが聞くことのできる、隠しボイスなのだ。

ほとんどのキャラが激ムズだが、一部キャラは非常に簡単だったりする。例えばライヤの感情超必殺技。これは単体で10ヒットを超えてしまうのだ。こんなに簡単に10ヒットボイスが聞けていいの？という部分もあるが、10ヒットボイスの顔見せと考えればよいだろう。

ボイス自体は、ライヤが「轟裂・閃光波！」と叫んだ後「見たか、電光石火」と言っているのを聞いたことがあると思うが、あれである。

ライヤもこれ以外で10ヒットを超えようとするとなかなか難しい。キリコも裂で一気に10ヒットだが、これ以外はライヤ同様難しい。

この10ヒットボイス、10ヒット入れたからといって確実に聞けるものではない。10ヒット入れた後マイキャラがしゃべるような行動（例えばジャンプ）をとると、そのボイスに消されてしまい、10ヒットボイスを聞くことはできない。また10ヒットで勝ってしまうとボイスが消えてしまうことが多い（3分の1ぐらいの確率で聞ける）。以上のことに気をつけて早速ためしてみよう。



轟裂・閃光波は10ヒットいってしまう技だ。

ちび子



ちび子は最も多くの10ヒット連続技を持っているキャラである。様々な状況から色々な10ヒットを入れることができる。威力的には他キャラに劣るが、連続技を入れる楽しみはじっくり味わえるよ。

●ホーミングジャンプ小P（2ヒット）→空中レバー下入れ小P→しゃがみ小P→近距離立ち大P→近距離立ち大Kキャンセル大どか〜んパンチ（3ヒット）→アタックチャンス追い打ち

実用度の高い10ヒットなので狙っていく機会は多い。注意点は、小さいキャラのしゃがみくらいに対して近距離立ち大Pが当たらないこと。しゃがみでヒットした時は違う連続技を入れよう。最初のホーミングジャンプはジャンプでも可。追い打ちが難しいという人はホーミング小パンチのヒット数を増やせば追い打ちを入れなくてもOK。小パンチをめり込ませて当てるのがコツだ。

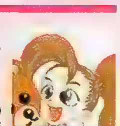
●ジャンプ大K（3ヒット）→な・わ・ち・び（7ヒット）

結構お手軽な10ヒット。開幕時など空中でも狙うことができる。な・わ・ち・びが相手キャラを持ち上げてしまうので上からな・わ・ち・びを当てるように大キックを当てればOK。この他にもたくさん10ヒットはあるけど今回はここまで。



近距離離立ち大パンチさえあたれば！

マリー＆キング



マリーの連続技は、基本的に威力が大きいぶん、段数が少ない。1発1発の攻撃力が高いので、10段も入れようとすると、即死してしまう。死なないように小技で段数を稼ぐしかないぞ。

●ダッシュ小P→ダッシュ小K×3→立ち小K×2→立ち小P→立ち大P×2→追い打ち

これが、一応マリーの10段だ。ただし、キャラ限定でレイカにしか入らない。ほかのヤツには立ち大Pが2発当たらないためだ。

●ダッシュ小K×3→ポリシヨイマジック　12HIT

これも一応10HITオーバーだが、連射装置付きで何度か確認できた程度で、素手では未確認。激ムズ。

※最後に、耐久力の低いキャラに対しての即死連続技を1つ。**ホーミングジャンプ小P→小K→大P→大K→K投げ・J小P→大P。**K投げが連続技になるのがポイントだ。



これもダッシュから。コマンド投げも（一応）連続技になる。



ダッシュ小K3発から立ち小Kは、超連射してつなごう。

その道に果てなく、向かうところ敵なし！

攻略覇道快進撃!!

リナ



●ホーミングジャンプ小K→大K→着地に立ち小P→しゃがみ小P→立ち小K→しゃがみ大P→大足払い→大ムーンブレイカー→空中追い打ち

はっきり言って、激ムズ。まず、ホーミングジャンプからの2段が難しく、タイミングを少し遅らせてボタンを押さないとつながらない。しかも、着地してからも立ったりしゃがんだりと、非常に忙しい。

さらに難関は続き、着地してからのボタンを押すタイミングが遅いと、しゃがみ大Pからの大足払いが、届かなくなってしまうことがある。自分で、ボタンを押すリズムを指に覚え込ませる必要がある。

それから、大足払いにキャンセルをかけてムーンブレイカーを出す場合は、⬇⬋➡⬇⬉と入力すると出しやすい。

しかし、キャンセルをかけるのが遅いと、不発する可能性が高い。

そして最後の追い打ちだが、ムーンブレイカーの2段当たったところで、⬆Pと押そう。タイミングはそれほど難しくはないぞ。



リナ待望の10段技。

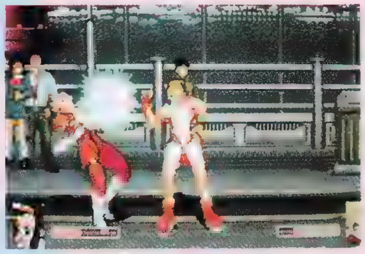
レイカ



●ホーミングジャンプ小P→小K→大K（空中）→小P→下小P→小K→小フレイムファング→追い打ちOR小K（10HIT）

M・パワー、ハイウェイスター、リナで確認。HJからの空中3段は、大Pよりも大Kのほうが着地の間合いが離れないので必ず大Kを用いる。

地上は、小P→下小P→下小Kでも構わない。ただし小K、下小K共にハイウェイスターにヒット時間合いが離れてしまいがち。間合いが離れると次のフレイムファングが3つ当たらないので注意。対処法としては、空中3段を極めることと通常技の運びを早めることだろう。空中3段は当て方によって相手との間合いがかなり変わる。なるべく密着できるように体で覚えよう。通常技コンボは、ゆっくり入力しても連続ヒットするが相手との距離は微妙に離れている。技と技の間はなるべく最速でつなげて相手との距離を離さないようにしよう。そうすれば次のフレイムファングが楽に3ヒットするぞ。



フレイムファングは大で出して燃やさないように。

ライヤ



ライヤの場合、どうしてもコンボに雷神・登龍寧怒を組み込んでいきたいところ。雷神・登龍寧怒はヒット後に追い打ちをかけることができる。

しかしヒット数が9ヒットを超えてしまうと追い打ちは決まらなくなるため、雷神・登龍寧怒がらみで10段を出すのはまず無理。

しかしそこはそれ、10段以上を出せて、より威力のあるコンボもある。

●ホーミングジャンプ小K→大P→大K→（着地）キック投げ→垂直ジャンプ小P→小K→大P→大K→サマーソールト（レバー後ろ大K）

これで、9～10段、リナ以外は即死する。

ホーミングジャンプ～の3段から、着地と同時に目押しでキック投げを決めれば連続技になる。ここに垂直ジャンプから追い打ちを決めていこう。より威力、段数を増やしたいのなら、キック投げの後、小P→小K→大Pキャンセル大雷神・登龍寧怒だ。

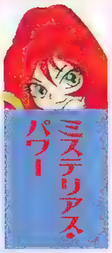


サマーでフィニッシュ！見たか！電光石火！



ジャンプ攻撃からキック投げが連続技に。

ミステリアス・パワー



●ホーミングジャンプ小K→大P→大K→着地からしゃがみ小P→しゃがみ小K→（立ち大P1段目）→大足払い→大ミステリアス・ノヴァー→しゃがみ大P（2段）→空中大K（2段）

立ちからしゃがみ技への移行が難しく感じるならば、立ち大Kを省いてもいいだろう。それに、キャンセルのタイミングが遅いと、大足払いが届かないときもある。

また、しゃがみ大Pから大Kにつなげるのも慣れが必要だ。



これができれば最強!?



タイミングよく大Kをこのときに押すのだ。

ハイウェイスター



ハイウェイスターの10ヒット連続技はキャラ限定。一応、リナに対して確認済み。で、肝心の技のほうは…。

●（ホーミングジャンプ小P→小K）→（下小P→下小K）×2→下大Pキャンセル大スピニングギア→追い打ち

内訳は、ホーミングジャンプ中に目押しで小P、小Kとつなげて着地。地上でしゃがんだまま小P→小K→小P→小Kとつなぐ。ここで下大Pに目押しし、キャンセルで大スピニングギア。ここでキャラによってスピニングギアが空中で2ヒットする相手と1ヒットしかしない相手がいるので注意。1ヒットの相手だと計9ヒットになってしまう。

スピニングギアが2発入ったら⇧＋大Pで追い打ち。このときの⇧×大Pは目押しでやらないといけない。連打するとキャンセルがかかって間に合わない。



ちゃんと下大Pのグラフィックが出てからコマンドを入力しよう。

キリコ



キリコは前回紹介したコンボがほぼ究極のコンボ。

これを跳び込みから入れていくと、

●ホーミングジャンプ小K→大K→しゃがみ小P→しゃがみ小K→しゃがみ大P（1段目）→レバー前大K→斬→空中追い打ち

これでヒット数は8だが威力のほうは、リナ以外には満タンから即死させることができてしまう。

ところが、即死コンボは簡単でも、10段となるとたんに難しくなってしまう。たいてい、満タンから8～9ヒットで死んでしまうためだ。

今のところ唯一10段を超えるコンボが、

●ホーミングジャンプ小K→ホーミングジャンプ大P→ホーミングジャンプ大K→しゃがみ小P→しゃがみ小K→立ち大P→レバー前大K→暁→空中追い打ち

で13ヒット。ただし対リナ限定。そのほかのキャラだとやはり、8～9ヒットで死んでしまう。



「殺戮の嵐…」キリコの13段は まず見ることができないかも。



レバー入れ技が多いので入力に注意しよう。

実用的でしかも美しい

ホーミングジャンプと追い打ち

ホーミングジャンプの使い方と、追い打ちについてのページ。

担当：珈琲ふりーく

ホーミングジャンプの使い方あれこれ

このゲームのシステムの目玉と呼べるのが、ホーミングジャンプである。ホーミングジャンプの存在によってフィールドを使ったダイナミックでスピーディーな攻めを組み立てることができるようになったのだ。ここでは、このホーミングジャンプの使い方について例を挙げておこう。

●間合いを詰める

ホーミングジャンプはとっさに入力でき、しかも非常に速い移動手段であるため、相手との間合いをつめる時に有効である。ダッシュや空中ダッシュも同じような性質を持っているが、ホーミングジャンプとは出せる技の種類が違う。ホーミングジャンプからは空中通常技と必殺技が出せ、ダッシュからはダッシュ技と必殺技が出せるのだ。ホーミングジャンプの特性上、他の使い方もすべて間合いを詰めるという要素を持っているが、ここでは区別して扱う。



相手がスキのある技を出したら見逃すな。

●しゃがみガードをくずす

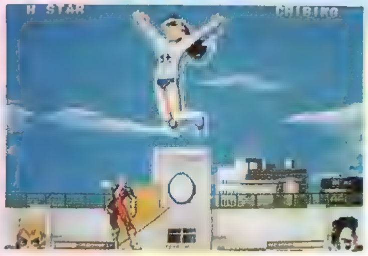
ホーミングジャンプは、ダッシュではなく、あくまでジャンプなのでそこから出す攻撃は原則としてしゃがみガード不可である。そこから空中目押しで空中通常技を数発出して、地上の立ちガード不可技につなげば、相手はガードしづらいぞ。



いきなり襲いかかるしゃがみガード不可技の恐怖。

●高々度対空として

ハイジャンプや4段ジャンプで上空に行き、必殺技を連発して滞空している相手にはホーミングジャンプで下から接近するのも手だ。ただし不用意に近づくと返り打ちにあうのはいうまでもない。タイミングよく上方に強い技を出すか、空中投げを狙ってみよう。ガードしつつ突っこんで空中ガードキャンセルという手もなくはない。



こんなやつにはおしおきだ。

●飛び道具を追っかける

飛び道具を持っているキャラは遠間で飛び道具を撃ってそれをホーミングジャンプで追っかけると、相手に近付きやすい。ダッシュでも同様のことができるが、ホーミングジャンプは跳び込みと同じようなものなので、こちらのほうが効果があることが多い。飛び道具を空中ガードされたときもホーミングジャンプならそのまま空中投げを狙うことができる。空中ガードキャンセルがあるキャラに対しては危険もあるが、狙っていって損はない。このゲームで飛び道具を空中ガードするのはやめたほうがよいということ。だからといってくらったほうがいいというわけでもない。ハイウェイスターとちび子は画面端と端なら飛び道具がヒットしてふっとんでいる相手を連続技として、空中投げすることができるのだ。



飛び道具を追っかけるのは基本中の基本だ。

●飛び道具連射対策として

闘姫伝承の飛び道具は、はねかえしたり打ち消したりできるとはいえ、嫌なものである。連打されると意外に手こずったりするものだ。そんな時は多段ジャンプなどで上空に上がり、ホーミングジャンプで急降下攻撃をかけてみよう。ただし対空になる飛び道具もあるので、タイミングには注意が必要だ。

このほかにもホーミングジャンプは色々な使い方ができるが今回はこのくらいにしておこう。



飛び道具連打は上から攻めよう。

知って得する追い打ちネタあれこれ

闘姫伝承はいろいろな追い打ち方法がある。アタックチャンスからの追い打ちもそのうちの一つだが、それだけではないぞ。

●キック投げから追い打ちできる

大キックボタンによる投げから追い打ちを入れることができる。放り投げた後、落下してくるところを空中で追い打ちしてやろう。ジャンプから空中連続技を入れるとよい。



キック投げ後の追い打ちは投げダメージも加わるので減った感があるぞ。

●アタックチャンスからの空中追い打ち

これはインストにも書いてある基本システムだが、意外に入力が難しい。レバーを上に入れっぱなしでボタン連打で出るが、空中追い打ちが出てからボタンを押すと、相手に近付く前に攻撃が出てしまい相手に当たらないことが多い。目押しでしっかり出したいが、目押しだと難しいのだ。連打で追い打ちが出たらやめるという手もあるが、出たのを確認してやめるのは不可能に近い。

アタックチャンスからの追い打ちは何でもキャンセルがかかるという特性を持っている。通常技はもちろん、必殺技や感情超必殺技までキャンセルしてしまうのだ。知っていれば新しい連続技の発見があるぞ。

●アタックチャンスからホーミングジャンプで追っかける

アタックチャンスがでたら基本的には↑大P or 大Kの追い打ちをする。しかしあえて↑大P or 大Kを使わずマイキャラの技の硬直がとけるの待って、ふっとんでいる相手をホーミングジャンプで追っかけるという手がある。

硬直の短い技からだったら連続で技がつながることもあるし、空中投げだって入るときもある。タイミングはなかなかシビアだが、空中連続技が強力なキャラは狙っていく価値があるぞ。



アタックチャンスがでても無視してホーミングジャンプ、という手もある。

ここで一回おさらいしよう

ジャンプ中にできること

製品版対応!これで空中戦の基礎知識はバッチリだ。

担当：珈琲ふりーく

ジャンプシステムの整理

ジャンプシステムの自由度の高さは闘姫伝承のウリの一つである。これまでも何度かジャンプシステムについて触れてきたが、製品版とは少し異なる部分もあったので、復習もかねてここで整理しておく。

●地上から出せるジャンプは3種類

ノーマルジャンプとハイジャンプ、そしてホーミングジャンプの3種のジャンプを地上から出すことができる。

●ジャンプ中に出せるジャンプは2種類

空中で出せるジャンプはノーマルジャンプとホーミングジャンプの2種。ジャンプは4段までジャンプ可能である。ジャンプ中に3回までジャンプすることができるということだ。

●ジャンプ中にできること

空中通常技、空中投げ、空中必殺技を出せ、空中ダッシュ、多段ジャンプ、空中停止そして急降下をすることができる。空中ガードがあり、空中必殺技により空中ガードキャンセルが可能。

●ホーミングジャンプ中にできること

空中通常技、空中投げ、空中必殺技を出せる。ここまではジャンプ中と同じだが、移動には制限が加えられる。空中ダッシュ、多段ジャンプ、空中停止は原則としてできない。ただし相手キャラ近くまでいくとホーミングジャンプ中であっても、空中ダッシュ、多段ジャンプ、空中停止できるので注意。それと同じく、空中ガードもホーミングジャンプ中は原則としてできないが相手の本体に触れるほど近付けばできるようになる。空中ガードすれば当然ガードキャンセルは可能だ。



このあたりだとジャンプなどはできないが、



このあたりだと、



ジャンプできる。

ホーミングジャンプ中は原則として相手に触れるまで他の移動手段を受けつけないが、これにも例外があり、急降下は受け付ける。ホーミングジャンプ中にいきなり急降下して着地することは可能なのだ。また、相手に触れる前に空中ダッシュや空中停止を入力すると2段ホーミングジャンプ!?になる。

●空中ダッシュ中にできること

空中必殺技を出せる。空中通常技は空中ダッシュ技になる。空中投げはできない。多段ジャンプ、空中停止することができるが、空中ダッシュ、例えば空中前ダッシュ中に空中後ろダッシュなどはできない。急降下や空中ガードも不可。

●空中停止後できること

空中通常技、空中投げ、空中必殺技は出せない。空中ダッシュ、多段ジャンプ、急降下をすることはできる。

空中停止中は打撃に対して無敵だが空中投げはくらうようになっている。

空中停止後はメーカー発表では、やられ判定が復活しガードへ移行できるとなっている。筆者の調べでは確かに取材バージョンはそうだったが、現在編集部にあるバージョンでは空中停止後着地まで打撃に対して無敵である。バージョンにより異なる可能性があるので、空中停止を使う場合は台によってチェックしておく必要があるようだ。

空中停止後は、





着地まで打撃に対して無敵。



でも空中投げはくらうのだ。

●急降下中にできること

空中通常技、空中投げ、空中必殺技は出せない。空中ダッシュ、ノーマル空中ジャンプもできない。ホーミングジャンプと空中停止は出せる。空中ガードは不可。

■その状況で出せるもの表(○は出せる、×は出せない)

各状況 ＼ 出すもの	空中通常技	空中ダッシュ技	空中投げ	空中必殺技	ノーマルジャンプ	ホーミングジャンプ	空中ダッシュ	空中停止	急降下
ノーマルジャンプ中	○	×	○	○	○	○	○	○	○
ハイジャンプ中	○	×	○	○	○	○	○	○	○
ホーミングジャンプ中	○	×	○	○	×	×	×	×	○
相手に触れた後のホーミングジャンプ	○	×	○	○	○	×	○	○	○
空中ダッシュ	×	○	×	×	○	○	×	○	×
空中停止後（対打撃技無敵）	×	×	×	×	○	○	○	×	○
急降下中	×	×	×	×	×	○	×	○	×

入力上の注意点

ジャンプ中の入力の注意点を3つほど挙げておこう。

1つ目はハイジャンプの入力について。ハイジャンプは真上にしかできないと思っている人は意外に多いが、前ハイジャンプや後ろハイジャンプも存在する。ただしハイジャンプの入力がシビアなため真上以外の入力がやりにくいのだ。どうシビアなのかというと、最初の下方向は、⬇、⬋、⬊のどれでもいいのだが、次にニュートラルを通してから⬆、⬉、⬈の任意の方向に入れなくてはならないのだ。➡や⬅方向を通してしまうとハイジャンプは出ない。誤ハイジャンプを避けるためなので、正確に入力すればまったく問題ないぞ。

2つ目はホーミングジャンプについて。ホーミングジャンプはガードポーズ中は出ない。レバーをガード方向に入れながらホーミングジャンプを入力していると、通常時はいいのだが、相手が技を出していると、それが遠間での空振りであってもホーミングジャンプはでない。ガードポーズ優先なのだ。だからホーミングジャンプはレバーを離してから入力するようにしよう。

3つ目は空中での必殺技の入力について。通常時はまったく問題ないが、相手の裏にまわったときは相手方向に入力してやる必要がある。マイキャラがどちらを向いていようが、入力は相手方向だ。でも空中ではセルフディレクションは原則としてしないので、技は相手と逆方向にでてしまうのだ。どうしても着地するまでに相手方向に技を出したいときは、一度ジャンプすればマイキャラは振り向いてくれるぞ。

空中でマイキャラを自由に操れるようになれば闘姫伝承の面白さは全く変わってくる。そしてそれは難しいことではない。ほんの少しばかりの知識と思考意志と練習時間があれば、誰にでもマスターできるレベルのものである。さっそく遊んでみない?

対戦攻略
ふ〜じ子ちゃ〜ん ミステリアス・パワー
ポイントはやはりノヴァか!?ゴリ押し重要!

担当：ワイルダーKEI

メインはノヴァ

ミステリアス・パワーの持っているミステリアス・ノヴァは、他キャラと闘うために必要不可欠な必殺技である。

しかし、この技は出かかりに若干スキがあるため、何も考えずに撃ちまくっていると、ホーミングジャンプで突っ込まれてしまう。まずは、ノヴァを安心して撃てる状況を作ってみよう。その状況とは?

①大足払いにキャンセルをかけて撃つ
②距離を離して撃つ
③空中で撃つ

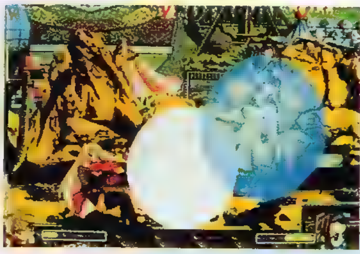
①は、3つの中でも最も使用率の高いコンビネーションだ。この大足払いを相手がくらうと、そのままノヴァが連続ヒットになる。このとき、引き寄せることができたら、大フィンガースナッパーズで安定するか、ジャンプ攻撃をしにいってみよう。

続いて②。距離を離して撃つとあるが、画面端から端までは届かないので注意。だが、これはこれで牽制になるので構わない。ここで気を付けなくてはならないのが、相手のホーミングジャンプからの攻撃だ。でも、その攻撃はだいたい立ち小パンチで落とすことができる。この小技を使いつつ、ノヴァを撃ってみよう。小技7ノヴァ3の割合で使用するといいかもしれない。

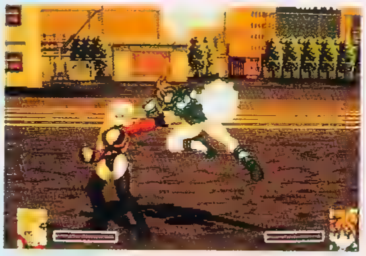
③は、空中でも撃てることを利用したもの。よく飛び回る相手に使ってみよう。が、空中でノヴァを使うときは、小ノヴァで痺れさせたほうがいいだろう。



大足払いがヒットすれば、



必ずノヴァが連続ヒットになる。



相手のホーミングジャンプはこれで。

連続技を狙え

どうせノヴァを当てに行くなら、その前に多段攻撃を相手に決めておきたい。ホーミングジャンプから、まずは空中で小キック→大パンチと2段つなげて(小パンチからの3段も一応つながる)、着地にしゃがみ小Ⓟ→小足払い→立ち大Ⓟ→1段目→大足払い→大ミステリアス・ノヴァ→大フィンガースナッパーズと決める。小足払いから立ち大Ⓟとなっているのは、しゃがみ大Ⓟだと自動的にジャンプ攻撃になってしまうので、その後の技につなげにくくなるのを防ぐためだ。それと、立ち大Ⓟ1段目から大足払いにつなげるのはちょいと難しいので、練習する必要がある。

ここで、もし着地に連続攻撃を失敗して相手にガードされてしまったら、途中でレバー前入れの立ち大Ⓟに移行するといいだろう。この技はしゃがみガード不能なので、この場合は使用するしかない。

また、相手のガードキャンセル必殺技も怖いので、ガードしている相手に攻撃しまくるのは控えよう(連続攻撃をしてたほうが結果オーライのときもある)。





小足払いから、立ち大Ⓟへとつなげる。

中間距離での攻防

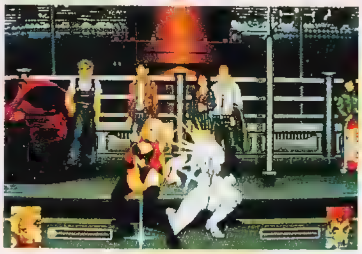
ミステリアス・パワーの通常技は、なかなかリーチが長い。特に、立ち大Ⓚがそう。立ち小Ⓚでレバー入れ立ち大Ⓚで相手をペチペチ押しつつ、レバー入れ大Ⓚか大足払いの2択に移り、相手に反撃させないようにするのが理想だ。ここから、いきなりホーミングジャンプからの攻撃をしにいくのもいい。



これ実はしゃがみガード不能。レバー前入れの立ち大Ⓚだ。

スナッパーズは危険?

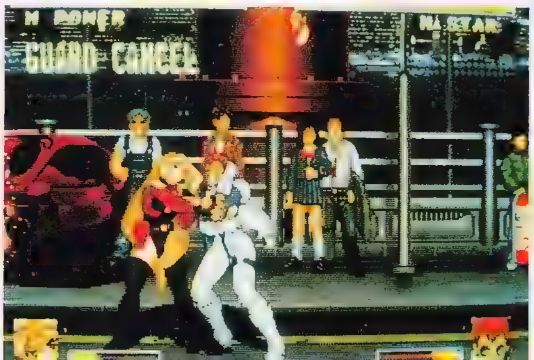
フィンガースナッパーズは、出かかりに無敵時間はあるものの、ガードされると反撃されるということを覚えておこう。この技を使うときは、なるべくノヴァで、相手を捕まえたあとの追い打ちで使うようにしたほうがいいだろう。もしくは、ガードキャンセルや起き上がりに使ってみるとかね。



もう反撃されるしかないっす。

スピンはどこで?

ミステリアス・スピンはコマンド投げで、主にガードキャンセル技として威力を発揮する。相手のジャンプ攻撃に対してはスナッパーズをガードキャンセルで出し、地上戦の場合は、ミステリアス・スピンを出すようにしよう。



つかんでうっふ〜ん♡



慎重にいくべし!!

SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG™

メタルスラッグ

©NAZCA CORPORATION.

敵の種類が多くなってくるので、それぞれの対処法はしっかりとね!

担当：MVP

今回攻略する2面からは敵の種類が増えてくる。このため対処法をキチンとしないと、「なにげなく死んでいる」というもったいない事実が出てきてしまうのだ。気をつけよう。

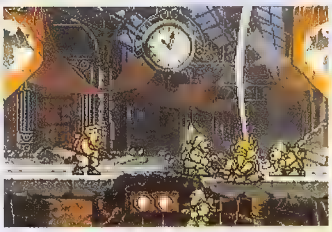
道中の演出面もさらにグレードアップ(1面よりも)。よく見てほしいところだ。

それでは攻略開始!!

MISSION 2

何か怪しげな音楽とともに始まる2面。まずは降り立った所は何やら敵のお食事の最中であったらしい。とりあえずたき火の炎とともに2～3体のザコを一掃して、近くにいる捕虜を助けてあげよう。得点アイテムをもらえるぞ。

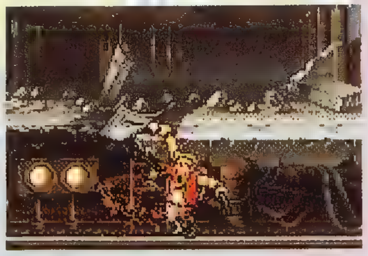
そして出てくるのが盾を構えて突っ込んでくるザコ(以下盾ザコ)。こいつの攻撃はナイフ攻撃なのであるが、こちらは遠くから撃っても盾で防がれてしまうので必然的に肉弾戦にもちこんだほうが早く倒せるのだ。盾ザコは自分のほうから突進していって重なりにいくとよい。近寄ってくるのを待っていると逆に斬られてしまうぞ。注意すること。



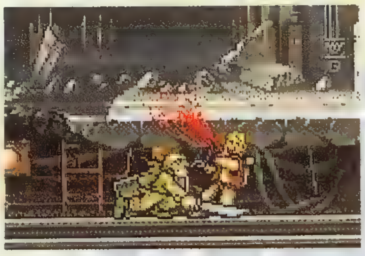
「食事中悪いね、死んでもらうよ」



盾ザコには弾(拳銃)は防がれてしまうので…。



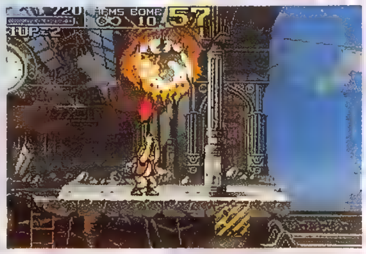
ナイフで刺そう。



逆に待っているとこちらがザックリとやられてしまうぞ。

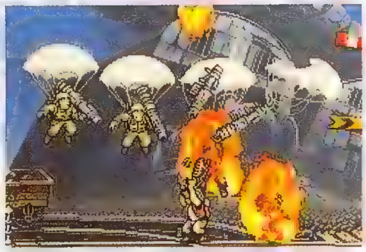
ここの背景の旗と時計は破壊可能だ。稼いどきますか。

さて次は電気が走っている線があるシーン。ここはほふく前進(↓いれっぱなし)で進むかジャンプして避けて通る。ザコもほふく前進してくるので重なってナイフで「ブチュ」。



旗を破いて点かせ。

この先に盾ザコが1人いる。こいつはⒻのアイテムを持っているので取っておこう。ここで出てくる敵は空中からのパラシュート部隊だ。弾を撃ってくるので避けつつ上撃ちで殺していこう。5人→5人→左に3人の順で出てくる。3人のときに右から盾ザコがくるので注意。自分から殺しに行きナイフで「ブチュ」。

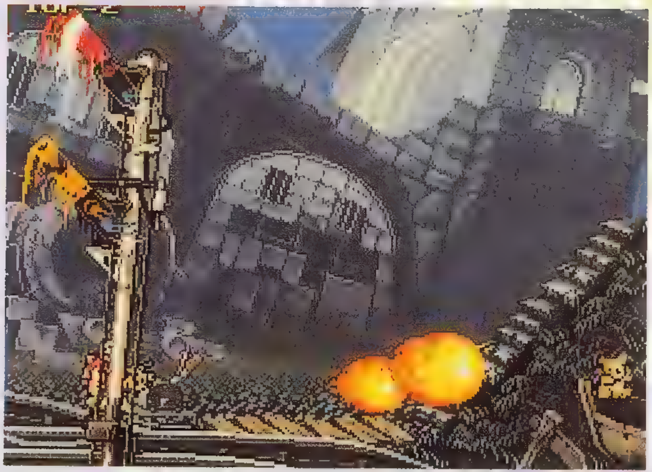


結構避けにくいので注意。

画面がスクロールして、背景に踏切がある。これはレバー上に重なってAを押すと踏切



ほふく前進で進む。そして近づいてナイフで「ブチュ」。


芸が細かい。踏切は何度でも開閉可能だ。

が動いて5000点入るぞ。

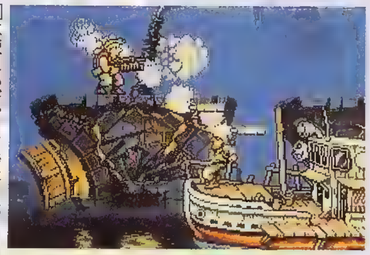
橋の上での攻防

階段を昇っていくと下に川が流れる石橋での攻防となる。川の中から橋を壊す奴が出現するが、ジャンプ下撃ちで始末しよう。

この橋の上に点在する街灯、橋の下の出窓は破壊可能だ。

少し進むと捕虜がいる。こいつはⓇのアイテムをくれるので取ろう。Ⓡはロケットミサイルアイテムで、ある程度ホーミングする武器。次のシーンで役に立つぞ。

Ⓡを取って進むと前方から黄土色の戦車が出現。この戦車の攻撃は主砲からの2連射のみ。しゃがんで攻撃していれば特に問題ないだろう。ただ、あまりにも接近しすぎるとキャタピラで押しつぶされてしまうので注意。距離をとればOKだ。この戦車は破壊するとⓇのアイテムを出す。続けて取っていこう。


Ⓡは使えるぞ。ここだけね。

戦車の先には盾ザコがいる。そして街灯にぶらさがっている兵士からは手榴弾の歓迎がある。盾ザコ、街灯ともにロケットランチャーで一発なので問題はない。

盾ザコからはBOMBがもらえる。10発分補給可能だ。

この先にいる捕虜を助けたら、Ⓡをもらっていよいよ船との対決!!

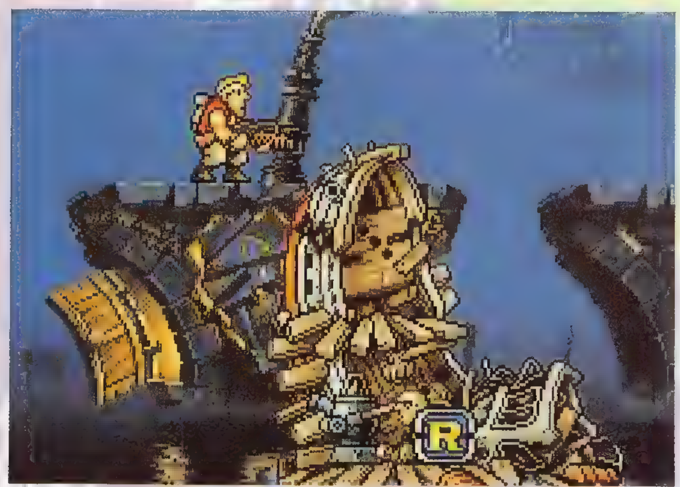
船が3隻

画面のスクロールが止まり下に流れる川に船が右、右、左の順に3隻出現する。

ここはロケットランチャーがあれば楽勝なので死んでいなければ余裕。いちおう船に乗っている兵士は自分の真下に来るといきなり手榴弾を投げてくるので注意。

また、この船は一段階破壊すると沈没しそうになりアイテムが出現する。一隻目はⒽ、次はⓇ、最後はⓈだ。このアイテムがほしいのならば、アイテムが出現したら船にダメージを与えないで取りにいくとよい。下手に壊してしまうと上に上がれずに船と一緒に魚のエサになってしまうぞ。気をつけよう。

船を破壊したらこのシーンは終わり。

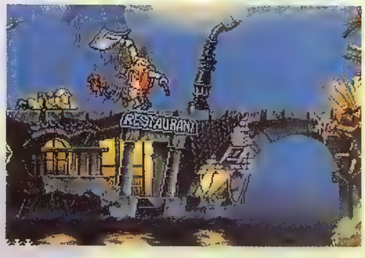

一段階壊すとアイテムが出現するぞ。どうする?

中盤から終盤へ

ここでⓈがあれば盾ザコも一撃だし戦車と次の装甲列車もずっと楽になる。Ⓢがない場合を特に説明しておこう。

まずはホフク前進するザコが出てくる。コイツらは横から撃ち殺せないので、近づいていってナイフで「プチュ」。

そして小屋が見えてきて、ここで一度スクロールがストップ。左右から盾ザコとホフク前進するザコとバズーカを持った敵が出てくる。ここは盾ザコに横方向の弾がたいてい封じられてしまうので左右に動いてナイフを主体に戦っていこう。といっても目押しでナイフを出していく必要はなく、弾を撃ちながら移動すればナイフが勝手に出てくれるのであまり気にすることはない。



左右に大きく動け。

ホフク前進するザコは手榴弾を撃ってくるので覚えておこう。下手に戻ろうとすると逆にくらってしまうので一気に抜けていくようにするとよい。

小屋を壊すと中から戦車が出てくる。先ほど橋の上で出現したものと同じ戦車で、攻撃法も主砲からの弾なのでしゃがんでいれば問題ない。

戦車に関する注意事項をひとつ。壊したと思ってもまだ半壊で、中から兵士が出てくる。2面ではこの兵士はただ画面外に逃げていくだけだが、終盤の面に行くとこの兵士は攻撃してくるので注意。

戦車は壊したと思っても必ず主砲の上の開閉口を注意して弾を撃っておこう。

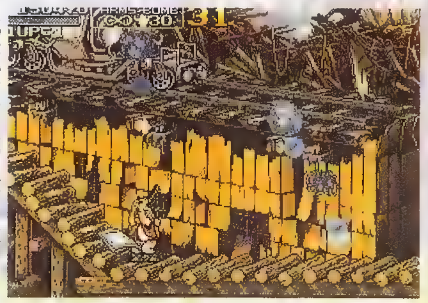
装甲列車

小屋からは下り坂になっていて、実は大きな建物だったというのがわかる。この建物の屋根の上に兵士が2人と捕虜が1人いる。この兵士はほっておくと装甲列車につぶされてしまうので、かわいそうだから下り坂に入るところでジャンプして撃ち殺してあげよう。

ここの捕虜はⒽのヘビーマシンガンを持っている。すぐに取ろう。

するともう装甲列車が出現しているはず。こいつの攻撃は下方向に自分を狙った水色の弾を撃ってくる。この水色の弾は地面につくと爆発し、少し周りにまで被害を及ぼすので、最初は小刻みに動いて水色の弾をあまり拡散させずにまとめておいて、地面に近くなったら大きく動くとよい。

装甲列車に対して上撃ちをやっているわけだが、時間をかけると左右から盾ザコがやってきてしまう。こいつらの相手をしていると長期戦になってしまうので、上撃ちをしつつ盾ザコに対しては手榴弾を使用しよう。

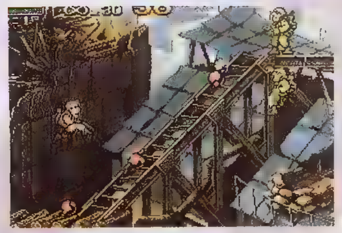

こんなふうにまとめて大きく左に動け。

これなら一発で殺せるし、装甲列車にも常にダメージを与えられるからだ。どうせ手榴弾はあまるので問題ないだろう。

さて装甲列車が終わっても気を抜いてはいけない。すぐ右のところにほふくしているザコが弾をパスパス撃ってくるからだ。こいつには手榴弾で対抗しよう。

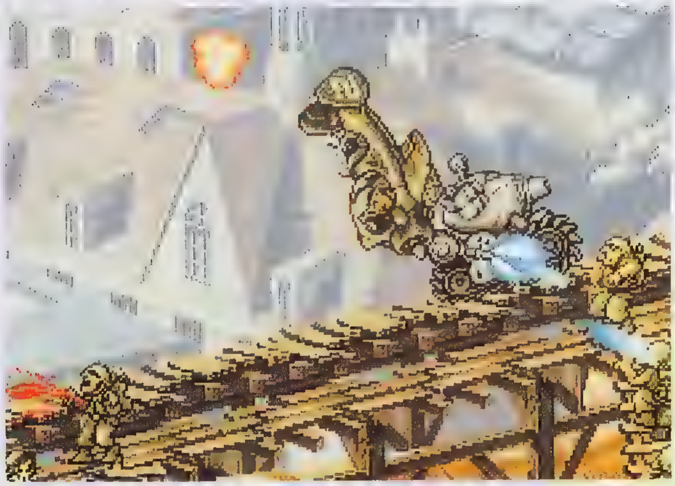
上り階段があり、その上にボウリングのように弾をどん

どん落としてくる奴と手榴弾を投げてるザコがいる。
ジャンプで速攻登れば弾を撃つ前に倒せる。あるいは待ってボウリングをしゃがみ撃ちで壊してもいい。4個投げると奴は去ってしまうのだ。
上り階段を上まで行くと、そこにはメタルスラッグが置いてある。迷わず乗ろう。


玉転がしてくんなって。

戦闘機×3

少しずつ進めていくとはしごを登ってザコが出てくる。斜め下方向に撃っていれば問題ないだろう。
すべて出終わったらもう少し進めて次のはしごも同じようにゆっくり処理していくとよい。
なぜゆっくりしていくのかといえばこの兵士たちは手榴弾を撃ってくるので、万一当たってしまうとメタルスラッグの耐久力が落ちてしまうからだ。
この2回のはしご地帯を通るあたりで戦闘機が3機くる。右下からくるので右下に合わせておこう。こいつらの攻撃は腹に抱えた爆弾だ。これはまずくらわないので（それまでに余裕で倒している）そんなに深く考えなくてもいいだろう。
戦闘機×3を抜けたらあとはボスまで一直線。BOMBとメタルスラッグのガスを取っていよいよボス戦だ！

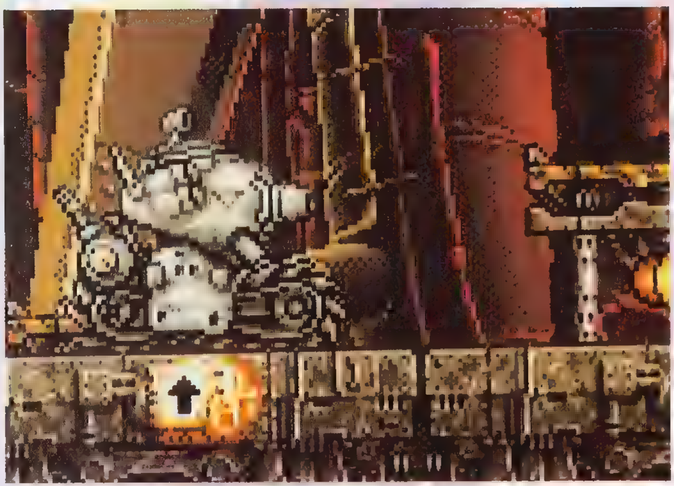

戦闘機は右下からくるぞ。

メタルスラッグの基本操作おさらい

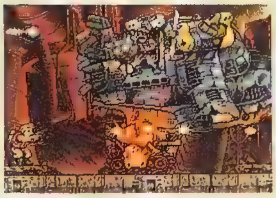
基本の操作はもう知っているものとして、今回は主砲と手榴弾の関係を見ていこう。
メタルスラッグは通常状態で主砲が撃てるが、実はしゃがんだ状態だと手榴弾が出せるのだ。
主砲は連射がきかないが手榴弾は連射がきくのが大きな違い。もちろんダメージは主砲のほうがデカイ。
BOMBアイテムはメタルスラッグに乗っているときは主砲の弾に、乗っていないときは手榴弾に補充される。
メタルスラッグに乗っていてもいなくても手榴弾は撃てるので、主砲の弾よりも手榴弾に補充していくようにしよう。メタルスラッグに乗っているときは⬇Bで一度降りてから取るようにするといい。
手榴弾の上限はないが10から20ぐらいは主砲にまわすようにしよう。

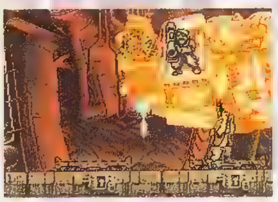
MISSION2 BOSS

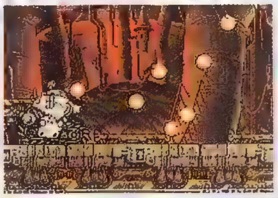
貨物車に乗っていよいよボスの登場。
まずは貨物車に注目しよう。この貨物車にはエレベーターがあり、このエレベーターは上下に動くのだ。といってもその動くエレベーターは車両の横にあるスイッチで3つあるうちのどれが上に動くかは確認できるのでよく見ていよう。
エレベーターのいいところは、
①足場になる
②下に入りこめば上方向からの弾をふせいでくれる
の2点である。うまく活用しよう。

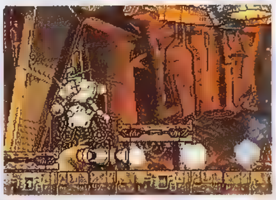

矢印が出たところが上がる。

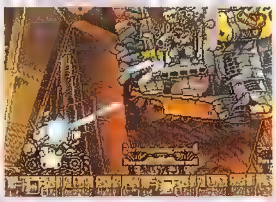
さてボスである戦闘機。こいつの攻撃法は4つあり、
①ザコ
②ミサイル
③ボール
④ボス
の4つである。
①は誘導ミサイルを撃つのと手榴弾を撃ってくるものの2種類ある。
②は本体の下につり下げたミサイルを横に撃ってくる。
③はボールをばらまいてきて、そのボールははねる。
④はボスキャラが小さいロケット弾を撃ってくる。自分を狙っているので楽だ。
これらの攻撃は本体のなるべく下に位置するようにして上に向けて撃とう。②のミサイルはたいていジャンプでよけるラインから撃ってくる。他のものは見てからよけるしかない。
このボスの③のボール攻撃がよけにくいので、できるだけ速攻で倒したい。
そこで、主砲をどんどん使っていこう。主砲の爆風にも攻撃判定はあるのでそれをどんどん当てていくといい。つまりAとCのボタンを連射だ。
もしメタルスラッグが壊れてしまっても基本的にやることは変わらない。ただ攻撃力が低いので苦戦はまぬがれないだろう。
では健闘を祈る。

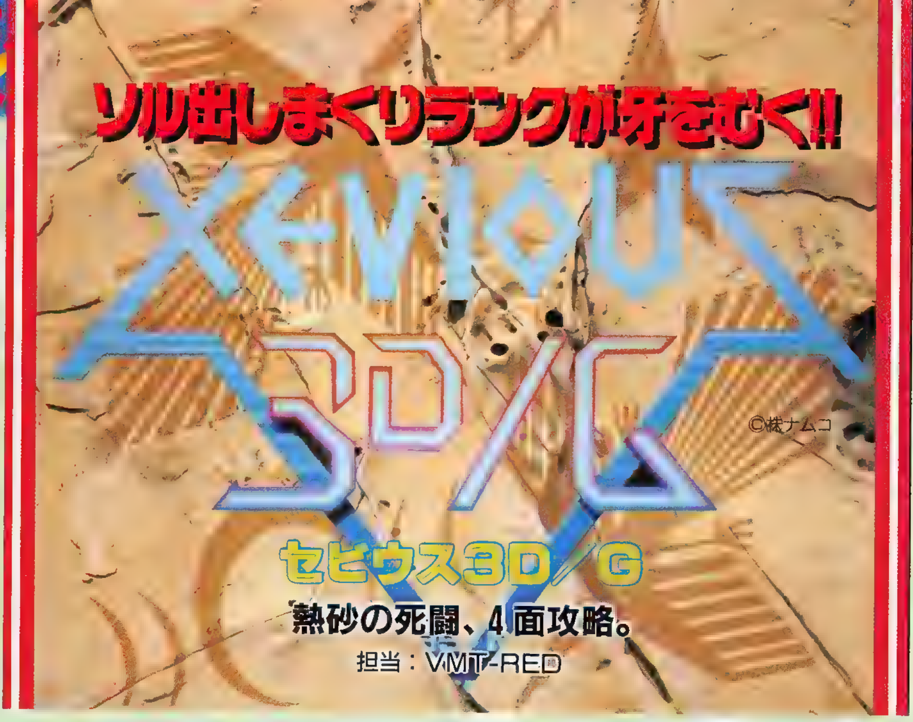

メタスラが壊れてしまうとキツイのね。


このモードは楽勝だ。


ボールはよけにくい。


これはジャンプしてやりすごそう。


誘導ミサイルは楽に壊せるぞ。



ソル出しまくりランクが牙をむく!!

セビウス3D/G

熱砂の死闘、4面攻略。

担当：VMT-RED

追加ソル情報

まずは前回までのフォローをしておこう。



写真①上陸してすぐのところ。

6月30日号のエリア2のソルマップだと、合計17本になってるけど、実は1本見落としがあった。

写真①の場所で1本出るので、合計で18本でパーフェクトになる模様。



写真②最初のT字路の直前で赤ソルが出る。

さらに、エリア2で18本すべて出現、破壊してエリア3に進むと、写真②の場所の砲台ソルが、赤ソルになる。

どうやら、前のエリアのソルをすべて破壊してあれば、特定のソルが赤ソルに変わるようだ。

今回、おまけでエリア3の、左のキューブ・ゾーンのソルの位置をのせておこう。

7月15日号のおすすめルートは、左→左の小アンドアジェネシス+石柱ゾーンを通るルートだったが、余裕があったら左→右のキューブ・ゾーンもいってみると面白い。

キューブ・ゾーン（左）のソルは写真の2本のみ。

一本目のガルバーラのとなりのソルは、空中物のパターンが悪いと撃ちにくい場合がある。

手前のキューブを早めにかわして上へ出て、ソルを撃ちに行くとよいだろう。

左→左と進むのが楽ではあるけど、たまには違ったルートを通ってみるのも新鮮で楽しいよ。



キューブゾーンのソルその①。ガルバーラのとなりに出現。



その②。ボス直前でもう1本。

ランクとアイテム

ソルを出しまくって稼ぐとランクが大幅に変わる、ということは6月30日号でも書いたとおり。

ランクの変化は、敵の出現パターンの変化や、ソルが砲台ソルになったりといった変化をもたらすが、アイテムにも少し関係していた。

ランクによって、特定のアイテムが色変化したり、しなかったりするようになっているようだ。

この攻略記事では、ソル出しまくり、ランク上がりまくりを前提とした攻略をしている。けど、ランクを抑えてプレイする人の場合も、基本的にやることは同じなのでご安心を。

エリア4

ここまでソル出しまくりで来ていると、ランクも相当上がっているだろう。

ハッキリ言って、エリア4はかなり難しい。が、このエリアを安定してクリアできるようになれば、全面クリアもそう遠くないと思う。多少ハマると思うが、ここがふんばりどころだぞ。

では攻略にいってみよう。

スタート直後、レーザー板を出す地上物と空中物の混合攻撃があるけど、地上物を先に撃ってしまえば問題なし。

ところで、この崖の終わりに、実に怪しい人影が写っていることがある（写真③）。

馬に乗った騎士が手を振っているように見えるのだが、こいつが何者なのか、出現条件、効果等はナゾに包まれている。これも判明し次第、掲載していくぞ。

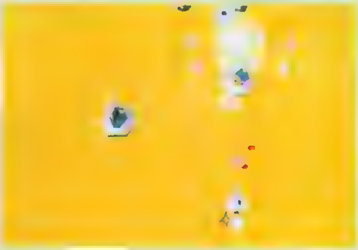
崖を抜け、少し進むとアイテムが2個ある。

この直後の3脚砲台地帯が楽になるので、ここは赤を取っておこう。

右上の青アイテムを先に取りたいときは、青アイテムをなるべく早く出しておき、左下の赤アイテムをギリギリ画面下に来るまで引きつけてから出すと、青→赤の順で取りやすい。

フルパワーでここまで来ている場合は、いきなり赤を取って青は無視してもいいが、そうでない場合は、ショットパワーを上げてから赤を取ろう。


写真③崖の上に人の影。まさかギル様？


青→赤の順でアイテムを出す。

赤アイテムを取って、3脚砲台地帯に来たら、対地レーザーに地上を撃たせて、自機


こりゃ楽ちん。

は下のほうで弾避けしていればいい。

3脚砲台地帯を抜けると、右側にガルデローダが出現する。

ここはガルデローダと、その上の緑アイテムにはさまれてソルが3本あるので、ガルデローダを破壊したらすぐにソルを出しに行こう。対地レーザーでソルを出現、破壊するのは意外と手間どるので注意。



ガルデローダの後ろに3本。

ソルを破壊したら緑アイテムも取っておく。次の中型機対策だ。

このとき、右上のすりばち状のくぼみの中の3脚砲台を


中型機対策で緑を使用。

撃ってから、緑アイテムを取るようにしよう。

次に出現する中型機は緑を取っていれば問題ないだろう。

誘導ミサイルだけ少し気をつけよう。

中型機を破壊してすぐに、青アイテムがある。3脚砲台が2機、近くをうろちょろしているので早めに撃っておこう。

こいつらに手間どると、青アイテムの右上の4本ソルが撃ちにくくなってしまうぞ。

4本のうち、2本は砲台ソルなので、あまり画面の下のほうで出現させると危険だ。

出現場所をなるべく正確に覚えておこう。

青アイテムを取ったら、ガ



正確に位置を覚えておこう。

ルバーラの両サイドの砲台ソルを出現、破壊する。

手前にデローダが2つあるので、押されないように素早く処理して行こう。

続けて右側にガルデローダ+3脚砲台が出現。

ガルデローダだけは確実に



意外と押される場所だ。速攻重要。


ガルデロータは必ず撃つ。3脚砲台は逃がしてもいい。

破壊して、3脚砲台は逃げるので、無理に撃たなくてもいい。

次の地上絵が出現する場所は、直前の空中物（地上から発射される三角形の敵機）をすべて撃ったら画面上へ出て行き、ソルを出現、破壊する。

地上絵の鳥の、頭のところがソルの出現位置なのだが、地上絵が浮き上がってくるの

をのんびり眺めていないように。

地上絵の上端のライン上に、砲台ソル3本と、スペシャルフラッグが出るのだが、砲台付きバキュラも出て来ているので、実に難しい。

バキュラの出現パターンが毎回違うので、どうしてもアドリブが必要になってしまう場所だ。


このザコを早めに撃って…、


さっさと赤ソルを出現、破壊する。



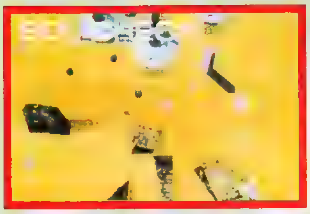
運が悪いと、かなり終わってる。

直前のソルを処理したら、思い切って画面上のほうへ出て行き、砲台ソル3本をなるべく早く破壊して、スペシャルフラッグを回収しよう。

ブラスターが3連射できるので、スペシャルフラッグが出しやすいのが救いだが、難しい場所だ。ちなみに、スペシャルフラッグも、照準に反応する（シリーズ中初めて）。

地上絵をすぎて、少し進むと、小アンドアジェネシス×3機が出現する。

ここはソルも出るので、まずはそちらを早く出現、破壊


難しい～。ソルの処理を素早くやろう。

してから、小アンドアジェネシスと戦う。

ザカートも出ているので、かなり辛いが、早めにこいつらを破壊しないと、次のブラグザカートとからんでどうしようもなくなってしまうぞ。

写真④の左側にソルが1本ある場所は、ブラグザカートが出現するので、これまた実に難しい。

しかも、ほとんどの場合、テラジとの混合攻撃なので、小アンドアで死んだりして、ショットパワーが落ちてたりすると、「こりゃあ、どうしよ


写真④ここのソルがねぇ～。涙なしでは語れない。

うもねぇ」って感じで、たて続けに死ぬことになりかねない。

とにかく、ショットパワーが重要なので、小アンドアで死なずに来るしかない。

青ショットの4WAYさえキープしていれば、何とかなる。あと、弾よけをするとき、あまり画面端に行くと、逆サイドからブラグザカートが出たときに撃ちにくくなることがある。なるべく中央で弾よけして、敵を撃ちもらさないようにしよう。

ブラグザカート地帯を抜ければ、しばらくは問題ないだろう。ガルデロータの手前にソルが1本出るので、忘れないように。

ガルデロータの後で、ソルが3本、斜めにならんでいる場所は、右上のデロータ×4からの弾に注意。正確にソルの場所を覚えておこう。もたつくと意外にやばい場所だ。

次にアイテムが2つと、砲台ソルが出る。左下が緑の固定で、右上が色が変わるやつだ。

ここは青を取っておくのがいいだろう。

ただし、写真⑤のようなタイミングで、ガルザカートが出現、炸裂するので、こちらを撃つことを優先すること。

青の4WAYを持っている場合、弾をちらして撃っていればまず撃てるはず。

最後に、砲台を落とす中型機が出現するけど、特に問題なし。



3本ソル。手早く破壊して、次のデロータに備える。



ここは特に辛くない。



写真⑥ガルザカートは、極力、撃ってしまいたい。



ここまでの地獄に比べたら、こんなやつカスでしょう。

エリア4ボス

まず、ボス直前にアイテムが2つある。

緑と青なのだが、どちらを取ってボスと戦うかで、展開が多少変わって来る。

まず、緑を使ってボスと戦う場合。

この場合、ボス自体は楽に倒せるのだが、次のエリア5のスタート直後〜青アイテムが出るまでが少しやっかいになる。

青を使う場合、ボスの2段階目が長びくので、少し辛くなるけど、3WAY〜4WAYを維持してエリア5に行ければ、緑で行った場合より、かなり有利だ。

とりあえず、4ボスに慣れていないうちは、手堅く緑で行って、慣れて来たら青を使ってみるのをおすすめする。

●1段階目

外周を回転する砲台から、ピンク色の矢のような弾を乱射して来る。

地上からドモグラムや、3脚砲台が弾を撃って来る。

といっても、それほど耐久力がないので、弾をよく見てよけながら撃ち込んでいれば大丈夫だろう。

回転する砲台をすべて壊せば、1段階目クリアだ。

●2段階目

コアが出現して、視点が少し引いた感じになる。

緑で来ている場合は、コアから発射される3WAYをよけながら撃ち込んでいれば、ほとんど問題ない。

青で来ている場合、どうしても長期戦になって、バラまきレーザーを撃たれてしまう。

バラまきレーザーは、コアの正面のラインで待って、レーザーが来たら少し横に動いてよける。少し慣れが必要。

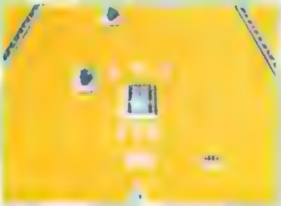
エリア4は、ソルの位置を正確に覚えることが重要だ。「この辺」ではなく、ピンポイントでキッチリ記憶しておこう。

特に小アンドアの前後のソルは、もたつくと命とりだ。

あと、地上絵〜小アンドアでミスって、パワーダウンして、ブラグザカート地帯で大ハマリして終わってしまうことも少なくない。

パターン化できないから、実力の弾よけが必要だ。

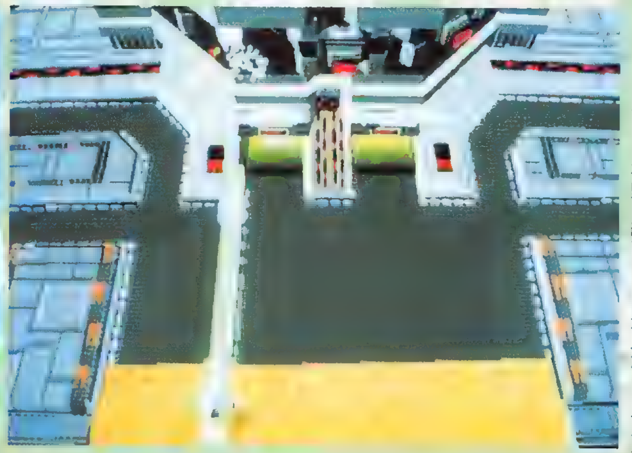
プレイ回数を積んで、独特の弾よけに慣れよう。



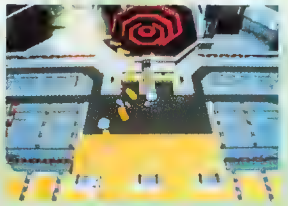
慣れないうちは、緑がおすすめだ。



クリアと思って油断しないように。



この辺で、弾よけしながら撃ち込む。



バラまきレーザーは、こんな感じでよける。

最高のガンナーを目指せ!

GUNBLADE Special Air Assault Force NY

ガンブレードニューヨーク

EASYラスボスと、いよいよ
お待たせ、スコアアタック一面
攻略もやっていくぞ。

担当：INΣ-きらり屋

© 1996 SEGA

EASY AREA4 NY

それでは今回は、前回からの続き、イージーのファイナルエリアラスボス攻略から始めよう。

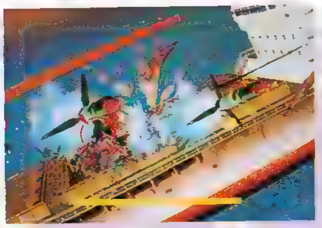
このラスボスは、船体の中ほど辺りをバリバリと突き破って、いきなり目の前に派手に登場する。

こいつの動き方は、ミサイルをこっちに向かってひたすら連射しながら、自分はその場で左右に移動を繰り返す、というもの。一見シンプルな攻撃なのだが、慣れないとキツいかもしれない。


突然目の前に現れるファイナルエリア・ラスボス。

いかに正確にミサイルを撃ち落とせるか、ということといかにスキを狙ってボス本体にダメージを与えられるかにかかってくる。

ミサイルの量が多いので、はじめは圧倒されて、飛んでくるのを撃ち落とすだけで手イッパイという状態になりがちだ。


ミサイルを乱射してくるぞ。

とりあえず登場時は、ボス本体に撃ち込み続けよう。ミサイルを発射し始めたら、当然それを撃ち落としながら本体にダメージを与えなければならない。

やり方としては、あらかじめボス本体の中心よりやや上の辺りを狙って撃ち込んでおく。そしてボスがミサイルを乱射してきたら、こっちを狙って飛んでくるものだけ撃ち落とそう。

そしてミサイルを消したらまたすぐにボス本体に照準を戻す。照準は、できるだけボスを中心にして左右に振るだけ、といった感じで、ミサイルに対してだけ微調整して相殺していこう。変な角度から迫ってくるミサイルに、いつでも対応できるように構えておくのだ。


この辺を狙って、飛んでくるミサイルだけ慎重に撃ちおとそう。

ヘリの位置が近いときと、遠いときとで多少の違いは出てくるが基本的には変わらない。

持久戦になるので、肝心なことはさっきも述べたとおり正確にボスの出してくるミサイルを撃ち落とすということ。そして地道に本体に撃ち込んでいれば、勝利は目前だ。

HARD AREA1 Brooklyn Bridge

いよいよハードの攻略に入っていく。

エリア1は、橋へと続く道路からスタートする。延々と続く橋の上を、映画さながらエネミーたちがバイクや車で逃走するのを、背後から追撃し続け、一掃していくというステージ。


地図Ⓐ地点。長い橋の上での戦闘開始だ。

ここで一番イヤな敵は、バイクに乗ったザコかもしれない。撃っても撃っても当たらない、イライラのもとだ。

敵の攻撃自体は、一面なのでさほどキツくないが、それでもEASYの一面と比べるとエネミーが弾を撃ってくる早さが、段違いに素早くなっている。うかうかしていると一面でも弾をくらってしまうぞ。

はじめに早速登場するのが、バイク2台に乗ったザコたち。チョロチョロ逃げ回るのが非常～にうっとうしい。狙って狙って、あまり一人にばかり集中しすぎると、時々もう一人が画面外後方に行って見えなくなってしまう。つまり追い越してしまうことがある。

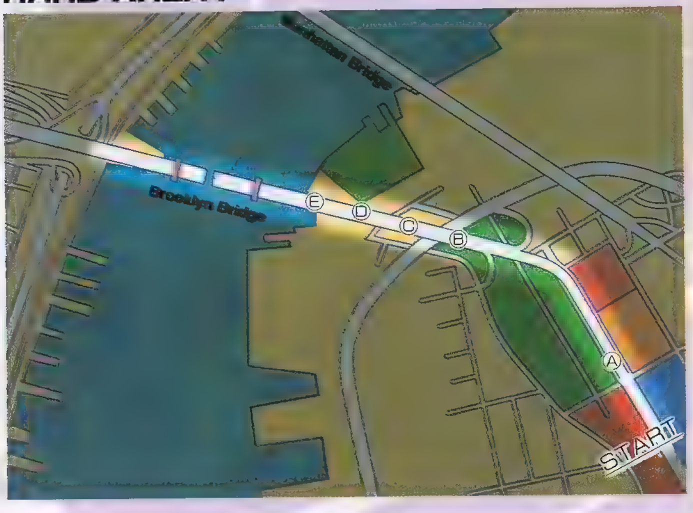

地図Ⓑ地点。車に乗ってエネミー登場だ。

これは消えてしまったワケではなくて、画面上のザコを倒せばすぐカメラが後ろに反転して、追い越したザコに向き直る。

こうなると、わずかにタイ


地図Ⓒ地点。追い抜いたザコが、追い付いてきたぞ。

HARD AREA1

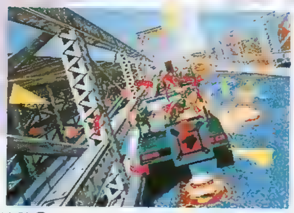


ムをロスしてしまう。できれば2匹とも分散させずにまとめて倒したほうが、タイムが稼げるぞ。

それから、2台の車に2人ずつザコが乗って、遠くから弾を撃ってくる。

意外に早く次の弾を撃ってくるので気をつけよう。イッキに3、4発飛んでくることもあるので、慌てないように、1発ずつ撃ち落としていく。

車が左右に動くため狙いにくいが、バイクほどではない


地図Ⓓ地点。時には4発くらい同時に弾がとんでくるぞ。

ハズだ。これも1台に乗っている2人をまとめて倒すように気をつけたほうがいいぞ。

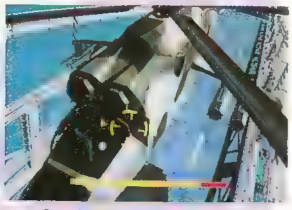
あとはボスまで、特に変わった攻撃をするザコが出てくるワケでもない。バイクと車のザコが繰り返し出てくるので、今まで紹介したことに留意して、倒していこう。

HARD AREA1 ボス

このステージは、ずっと行くと途中で橋が途切れていて、道がつながっていない。その手前に控えているのがヘリのボスだ。

このボスの攻撃自体はわりと地味で、機体左右のランチャーから1発ずつ同時にミサイルを撃ってくる、ただそれの繰り返し。

しかし2発同時というのが、近い場合は結構イヤなものがある。ここでも正確に狙うことが重要になってくる。


地図Ⓔ地点。ヘリ対ヘリの戦いだ。

ミサイル発射のサイクルはそんなに早いわけではないので、撃ち込めばさほど苦労することなく倒せてしまうハズだ。

HARD AREA2 Battery Park

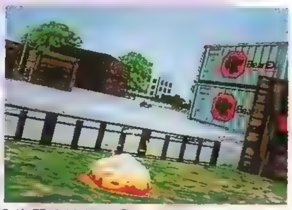
特に高いビルなどがなく、わりと平坦な土地での戦いが繰り広げられるステージ。所々に高く積み上げられた荷物のコンテナがあって、その上から攻撃をしてくるザコもいる。

戦車や爆発箱など、ボンバー代わりになるものがたくさん置かれているので、これらを利用しない手はないぞ。

ザコが近寄ってきたら、容赦なく爆発させて、巻き込もう。

面がスタートすると、地面スレスレから真っすぐにバッテリーパークへ突入していく。

このステージは、この後に攻略するスコアアタックリミックスの一面と、マップは同一である。しかし、スタート地点もその後のヘリの移動するルートも多少異なるので、よーくマップを見てほしい。


2枚目の地図のⒶ地点。正面でザコが構えている。

まず地図Ⓐ地点で、真っ正面にザコが待ち構えていて、ヘリはそこに突っ込んでいき、ザコの真上を通過する。

ここは正面を狙って撃っていればこのザコを倒せる。その周辺のザコをやっつけたら、地図のⒷ地点、Ⓒ地点を経て、Ⓓ地点へ向かうわけだが、Ⓑ、Ⓒの辺りには装甲車など、ボンバーとして利用できるものが置かれているから使っておこう。


地図Ⓑ地点。


地図Ⓒ地点。

EASY攻略のときも書いたことだが、ザコが同じ画面上に多数出現したときは、画面端から中央のほうへ誘導するように、端のザコから狙っていこう。

Ⓓ地点では、コンテナの上と地上にザコがいる。ヘリの視点がコンテナ上へ行ったらザコを素早く倒し、倒せなくても端から狙って画面のどちらか一方へ追いやり、コンテナの下に落ちるように誘導しよう。そうすればヘリの視点が地上だけを追うから、集中してザコにかかれるぞ。

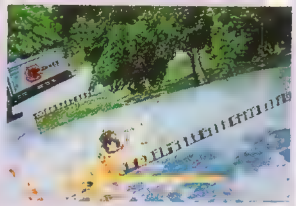

地図Ⓓ地点。コンテナの間からザコがこっちを狙っている。

Ⓔのコンテナ上にいるザコも同じように倒し、周辺のザコもみんな片付けたら、Ⓕ地点に2匹のザコが現れる。そうするとボスも登場する。


地図Ⓔ地点。ザコがもうちょっとでコンテナから落ちそうだ。

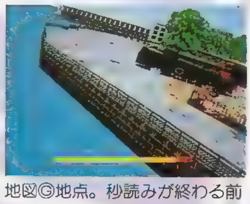
HARD AREA2 ボス

ここのボス(?)は、別に攻撃してくるわけではない。ミサイルを積んだ大きな車が公園から現れ、トロトロ走って海ぎわの広場に位置し、秒読みがスタートする。この秒読みが終わって、ミサイルが発射されてしまう前に、撃ち込んでそれを阻止しなければならない。


地図Ⓕ地点。このザコさえ片付ければあとはボス。

このミサイルのボスは、そんなに耐久力があるわけでもなく、撃ち込みを開始すればわりとあっさり倒せてしまう。

しかしその手前の、地図Ⓕ地点で現れるザコ2匹に手こずっているとどんどん時間がおされていくので注意したい。


地図Ⓢ地点。秒読みが終わる前に破壊しないと…。

今回はHARDの他に、スコアアタックの一面攻略もやっているから、それも参考にしてほしい。

HARDステージ後半部分の攻略は次回からやっていくので待っててね。

HARD AREA2



ステージ1の目標は6000点台だ!

SCORE ATTACK REMIX(S・A・R)

前回の紹介で点数システムもわかり、いよいよ実戦攻略へ入っていくS・A・R。今回は1面の高得点獲得法を紹介していこう。

攻略に入る前に、まず今までのシステムを少しおさらい。

S・A・Rは通常ゲームと同じで、基本的に持ちハート（残機と考えてよい）が3つの4面設定だ。ノーマルゲームと異なるのは、1ステージ中に1分という時間が決まっていて、ボスを倒しても倒さなくても、時間がくればステージクリアになる。

これが、S・A・Rだ。で、その決まった時間の枠で、どれだけ得点を稼げるかが問題となってくる。

得点は前号（7月15日号、No.174）で詳しく紹介したので、今回から面攻略に入る。では、1面「BATTERY PARK」だ！



S・A・Rステージ1は、通常ゲームの上級モードステージ2「BATTERY PARK」が舞台となる。

このステージは、結構敵エネミーが多く、置物（ゴミ箱や装甲車）も多いので、それらの物をすべて破壊すれば、かなりの高得点を獲得することが可能だぞ。

BATTERY PARKで「MID TOWN」へ行くためのノルマ得点は6000点。この点数を超えることがまず目標となる。

そんなわけで、ステージ1のBATTERY PARKのスタート時から順に説明していこう。

ステージ開始直後、A地点では左に装甲車、右に爆発箱がある。ここで、左の装甲車をまず壊す。すると装甲車の撃ち込み点プラス装甲車、周りにいたエネミーを一掃できる。ここだけで500点以上稼ぐことが可能だ。

すぐに今度は右の爆発箱を狙う。箱は一応3つ置いてあるが、1つの箱を撃つと誘爆してしまい100点しか入らない。だが、ここでもエネミーが近くにいるので誘爆して300点獲得することができるのだ。で、大抵エネミーが3人くらい残るので、こいつらをできるだけ早く倒すことを考えよう。

次にマップ上部B地点へ移り、4人のエネミーを倒す。このエネミーは横一線に並んでいるので、右のほうから撃っていって、なるべくエネミーを左に追いやるようにする。で、左に見える装甲車も一緒に破壊しよう。

C地点から少し難しくなり、早めに倒していかないと時間切れになる恐れがある。

ここでは、コンテナの上に乗っているエネミー2人を高速移動中に破壊するのが理想となり、できない場合は視点が振り向いた瞬間にできるだけ破壊するようにしよう。でないと、コンテナの下にもエネミーが1人いて、視点が下を優先するからだ。なお、ここに置いてあるドラム缶と爆発箱も壊しておくように。

最後となるD地点だが、ここでもコンテナの上にエネミーが2人と下に何人かいる。ここも遠目のうちに上2人を倒すことを考え、残り下のエネミーをきれいに破壊する。だが、下のエネミーはまとまりがなく、分散されているので破壊していくのがつらい。

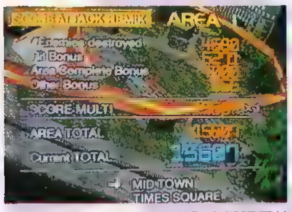
ここまでタイムロスがなければボスまで到達だ。ボスではミサイルをつんだ大きな車で、マップA地点あたりから出てきて、E地点の広場へ向かう。

ここでの注意点は、ボスの後ろにエネミーが2人いるので、こいつらを素早く倒すようにすること。

で、最後はボスに集中しよう。ボスの耐久力はだいたい26発くらいで、1発撃ち込むごとに倍率が上がっていく。ちなみにボスを倒すと3500点近く点数を獲得することができるぞ！

とまあ、S・A・R1面はやってみると意外に難しい部分が多く、大抵タイムが足りなくなると思う。

一応ステージ1での限界値は1万5000点くらいで、これを出すのはハッキリいって不可能に近い。1面ではとにかく6000点以上を獲得できるようにしよう。とにかく置物はできるだけ破壊するようにし、エネミーは弱点となる頭狙いか倍率アップの武器を狙うようにしていくといいぞ。



スコアアタックリミックス1面限界値1万5000点だ！とれるかな？

最後に、なぜ6000点以上獲得すればよいかを説明しておこう。

S・A・Rでは1面1面に必ず分岐があり、設定された得点では決まってくるのだ。

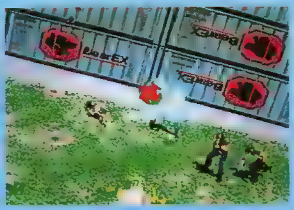
1面では6000点以上獲得すると「MID TOWN」へいき、5999得点以下だと「TIME SQUARE」にいくのだ。

では次回、今紹介したステージ2を攻略だ。


A地点で生き残ったエネミーは高得点を狙いつつ一掃だ！


A地点、左の装甲車を破壊しつつ右の爆発箱も破壊する。

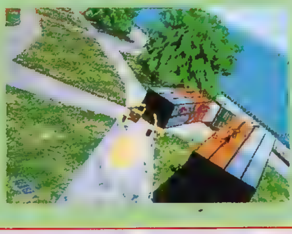
Ⓐ地点


B地点によるエネミー4人集。画面右から撃っていき、左に移動させて装甲車も破壊を狙う。

Ⓑ地点

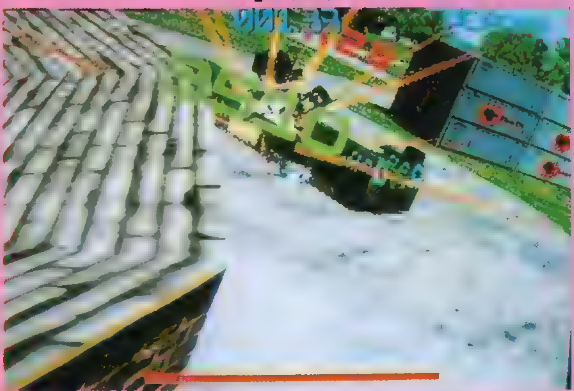
BATTERY PARK




C地点ではコンテナの上にいるエネミーを重視しよう。

Ⓒ地点

ボス


最後スタート地点に向かうボスを破壊だ！ここまでこれれば「グー！」


D地点では下にいるエネミーが意外に厄介になるぞ！ちなみに爆発箱も破壊するように。

Ⓓ地点





もうアーケードにはかなり出回り、人気も高くなっている『デカスリート』。1コインクリアはできたかな？

前号では8人いるキャラクターの性能、特徴を紹介したが、実はこのゲーム、かなりキャラの性能で記録のほうも左右されてくるのだ。

今回は1日目の5種目を攻略していこう。



デカスロンで初めの競技となる100m走は、基本的にRunボタン（以下B）を速く連打するだけで良い。

100m走の目標記録は9秒台前半が理想。その記録を狙うには、いくつかのテクニックが必要とされる。

1つは、スタートダッシュを決めることと、ゴール間際の胸出しにある。簡単な胸出しから説明していこう。

胸出しは、ゴールする寸前でジャンプボタン（以下A）を押すとする。これをやることによって、タイムをわずかだが縮めることができるのだ。

なお、胸出しをしたときはボタン連打をしなくてもいいぞ。

記録に一番関係するスタートダッシュだが、1つ頭にいれておいてほしいことがある。

従来のスポーツゲームならフライングを3回するとゲームオーバーになるが、デカスリートは3回失敗してもスタートダッシュが遅くなるだけでゲームオーバーにならないのだ。だから100m走は、安心してスタートダッシュを思い切り狙っても問題ない。


Aボタンを押すと胸出しができる。競走種目では重要となる。

さて、スタートダッシュのやり方だが、2通りあると考えてもらいたい。

1つは、「ゲットセット」とアナウンスがかかってから約4秒後にスタートする方法。

もう1つは、回転している競技場に目印を作ってスタートする。詳しく説明すると…。

●1回目のスタート

1回目のスタートで「GET SET」という文字が出て、画面が回転してスタートラインがSETのSの文字に垂直に掛かったらスタートダッシュだ。

●2回目以降のスタート

フライングしてしまうと、画面の回転が1回目とは異なり、2回目用の目印が必要。

2回目以降の目印は、選手の後ろに置いてある、番号を書いた黄色い箱がポイントとなる。この箱が画面右下に見えた瞬間がスタートの合図となるのだ。

うまくダッシュが決まれば、9秒前半も夢ではないぞ。


3回目のスタートでフライングをしても、このようによろけるだけだぞ。


SETのSの字にスタートラインが垂直になったらGO！


2回目以降は右下に黄色い箱が見えた瞬間だ！意外に緊張。



世界記録の初期設定が44秒と、非常に早い記録でなかなか抜くことができないこの種目。1日目、5種目の中では一番難しい競技となる。

400m走は1日目、第2種目に持ってこないとクリアするのがかなり苦しくなるので、なるべく早めに持ってこよう。

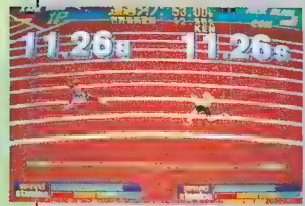
この種目も基本は、Bボタンを連打することだ。だが、100m走とは異なり、体力が付いているのだ。この全部で4ゲージある体力をうまく配分して、400mを走り切らなくてはいけない。

では、詳しく説明しよう。

400m走もスタートがかなり重要となるが、「GET SET」4秒後でOKだ。

スタートしたらBボタンを連打し、スピードメーターを体力ゲージの3個目と4個目の間より少し多めに合わせる。で、それを保ち、最後の直線にはいってゴールが近くなったら猛連打をすればOK。で、100m走と同じくゴール間際で胸出しすれば良い。

体力配分がうまく決まれば、43秒前半を出すことが可能だぞ。


体力ゲージの3個目と4個目のラインより少し多めを保つのが基本だぞ！

砲丸投げ
クオリファイ 18m00

この種目が得意なキャラ



説明してきた順番で種目をこなしていくと、この砲丸投げが割ときつい競技になってくる。クオリファイが18mと、かなり高い記録になり、ちょっとしたミスでゲームオーバーになってしまう。

だが、砲丸投げには多数のテクニックが隠されていて、それを確実に実行すれば世界記録を出すことも不可能でなくなるのだ。では、そのテクニックを初めから説明しよう。

まず、投げるときのフォームについてだが、キャラが投げるためのタイミングを取っているとき、Bボタンを連打するとため（パワー）のタイミングが毎回マックスになる。

砲丸投げは「アレクセイリゲル」と「ロビンバンクス」が一応得意種目としている。この種目ではこのほかキャラクターによる性能以外で記録を伸ばす「隠し技」がまだある。それはまあ後々ということで…。



投げるときに残像がつくといい感じだ。

で、最後の投げる瞬間となる角度だが、45度よりも高めが理想で、50度未満が良い。最後に基本となる記録の伸ばし方を紹介しよう。

投げるときのフィールド内では、右よりも左へ投げれば投げるだけ砲丸が伸びやすくなっている。記録を狙うときは、できるだけ左のライン際を狙って投げるようにするといいぞ。すべてが決まれば18mを簡単に越すことができるようになるぞ！



左のラインギリギリに投げると通常よりも伸びがいいぞ−

走り幅跳び
クオリファイ 8m50

この種目が得意なキャラ



この種目はキャラによってかなり記録が異なるが、1日目の中では比較的簡単な種目といえる。重視されるのは跳ぶタイミングと跳ぶ角度だ。

この種目は基本となるコツはなく、助走で連打し、踏み切りがきたら跳び、跳んだときに角度をベスト角の25度に合わせればいいのだ。

アドバイスとしては、角度が高いよりは低いほうが伸びるので、Aボタンはなるべく早めに離すようにするといい。

9m50を目標に頑張ってみよう。



踏み切りはこれぐらい攻めても問題はない。決まれば大ジャンプだ！

走り高跳び
クオリファイ 2m00

この種目が得意なキャラ



1日目最後の種目になる走り高跳びは、慣れればすごく簡単な競技になる。

走り高跳びは本物のように、跳び方がベリーロール、正面跳び、背面跳びと3つの跳び方がある。基本的には背面跳びが一番高く跳べるようになっているが、跳び方は自分の好きな物を選んで楽しんでもいい。



たまに正面跳びで気分転換するのもいい感じ?

さてコツのほうだが、記録を狙うなら背面跳びがお薦め。というより、背面跳びでないと記録はまずでないだろう。

背面跳びのベスト角は50度から60度となっていて、バーが高くなっていくにつれて角度も高くするといった感じだ。で、肝心な踏み切りだが、これもバーの高さ、つまり、角度によって異なっていて、角度が低いときは遠めから跳び、角度を高くした場合は近くからジャンプするのが良い。で、跳んだときだが、ここでレバーが必要となるのだ。跳んだ瞬間はレバーを上に入れて上体を反り、頂点まで上がったらレバーを下に入れて足を抜くのだ。

ある程度の目安は写真を見て参考にするといいだろう。

クオリファイのほうは意外と高めにはなっているが、一応全キャラ2m20は跳べるので、自分が慣れるのを待つだけだ。ちなみに高跳びは、世界記録限界値の2m60まで跳ぶことが可能だぞ！

さて、どうでしょう。とりあえず1日目の5種目を紹介しましたが、400m走と砲丸投げさえクリアしてしまえば、2日目に移ることができるので、まずはこの2種目を徹底的に練習してもらいたい。

1日目の種目をある程度決めてクリアしていった場合、総合得点を6000点以上獲得することも可能だ。

なお、今回紹介した競技の順番は、今のところでは一番クリアしやすいと考えられるものであり、順番通りにプレイしたときのクオリファイである。あと、競技紹介の見出しの中にいるキャラクターは、得意種目を表しているので要注意。

次回は残る2日目の5種目を攻略していこう。



背面跳びで、これくらいで踏み切ったときは…、



角度を50度以上まで上げて、レバーを上に入れ上体を反る。



で、頂点に達したらレバーを下に入れて足を抜くのだ！

やっぱりフィニッシュ画面きれいだよね

SUPER PUZZLE FIGHTER II X
スーパーパズルファイターIIX

©CAPCOM

本当に単純なシステムで誰でも遊べるこのゲーム、攻撃のタイミングさえつかめば上手な人にも勝てるぞ。

担当：P.鈴木

パズル初心者にもおすすめ

この「スーパーパズルファイターIIX」(略してスパズルX)は、連鎖なんてわからないよーという初心者にも「パワージェム」の存在のおかげで、連鎖以外でも相手を攻撃することができるシステムになっている。

ルールは簡単だ。ジェムと呼ばれるものが2個1セットで落ちてくる。そのジェムには主にノーマルジェム、クラッシュジェムという2種類があり、お互いが隣りあうと消え、その消したジェムの数に応じて相手陣地にカウンタージェムを降らせる。

カウンタージェムは消すのが面倒なため、相手の動きを妨害することができるのだ。

ジェム同士を消して攻撃して、相手の陣地をジェムで一杯にしてしまえば勝ち。

このゲームの特色としてノーマルジェムを4個以上くっつけて大きくして消すと、相手に送るカウンタージェムの数を増やすことができる。この大きくなったジェム、それがパワージェムで、これをたくさん作るのがポイントとなるぞ。

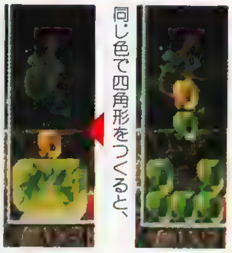
もちろん、あらかじめジェムが消えるように仕組んでおいて1個ジェムを置くと連続で次々に消えていくという連鎖システムもある。でも連鎖がわからなくてもパワージェムさえあればたくさん攻撃できる(カウンターを送れる)ので初心者でも遊べるのだ。

格ゲーにしか興味がなくパズル慣れしてない人も、パズルゲーム本命の人もみんな楽しめるゲームだ。だから攻略のほうもわかりやすい内容から進めていきたいと思っているぞ。これを読んできれいなフィニッシュ画面をぜひとも見てほしい。

まずは各ジェムの性格からもう一度説明していこう。

●**ノーマルジェム**

赤・青・黄・緑色の4種類がある。上から落ちてくるジェムの中では最も多く降ってきて、このノーマルジェムを同色で四角形になるように積むと「パワージェム」になる。別に正方形にする必要はなく、一辺が2個以上あれば長方形でもパワージェムに変わるぞ。

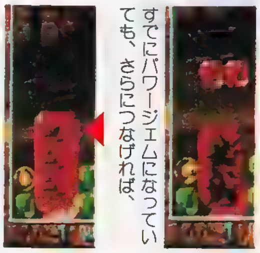


同じ色で四角形をつくると、くっついてパワージェムになる。これだけで攻撃力は10だ。

●**パワージェム**

ノーマルジェムに比べ、消したときの得点と攻撃力がアップする。このパワージェムをいかに多く、大きく作るかがスパズルXで勝つポイントとなるのだ。

パワージェムに変わった後でもノーマルジェムをつぎ足していくことによりパワージェムを育てることができる。



すでにパワージェムになっていても、さらにつなげれば、一回り大きくなる。この繰り返しでジェムを育てていく。

この「育てる」という要素は「連鎖」とともに覚えておく必要があるだろう。

●**クラッシュジェム**

ノーマルジェムと同じ4色があり、クラッシュジェムを同色のノーマルジェムもしくはパワージェムに上下左右のいずれかに隣接するように置けばジェムを消して相手サイドに攻撃することができる。ジェムは同じ色どうしがつながってさえいればどんなに長くなっていてもいっぺんに消すことができる。工夫すれば導火線のように長くのばし、下にノーマルジェム、上にクラッシュジェムを準備して大きな連鎖を作ることも可能だ。



こうやってジェムをのばしておけば連鎖が狙えるぞ。

●**レインボージェム**

たまにしか出てこない。このレインボージェムをジェム(ノーマル・パワー・カウンター─すべて可)の上に置くと、レインボージェムの下にある色のジェムがすべて消える仕組みになっている。積み上がってきて体勢を整えたいときなどには非常にありがたいアイテムなのだが、順調に連鎖を組んでいるときにレインボージェムが落ちてきて、逆に連鎖を崩されてしまった、というマイナス面も持ち合わせている。



同じ色のジェムをすべて消してくれるが、邪魔になることもある。

●**カウンタージェム**

このジェムはNEXTの部分から落ちてくるのではなく、相手に攻撃されたときに降らされるもので、ノーマルジェムと同じ4色がある。このカウンタージェムには1〜5までの数字が表示されておりNEXT部分から1セット落とす度に数字が減っていく。ゼロになるまでは同色のクラッシュジェムをくっつけても消えず、ゼロになると普通のノーマルジェムに変化する。

クラッシュジェムで消した際に隣りあったカウンタージェムは色を問わず消えることも覚えておこう。

キャラによってカウンタージェムの色のパターンが異なるので、キャラのよさで選ぶか、パターンの強さで選ぶかは君次第だ。相手のパターンを覚えておいてあらかじめ反撃の布石をうっておくのが重要となるだろう。キャラクター別反撃方法については次回から攻略していく予定。



少し文とは異なるが、カウンターが1つになるまでにクラッシュ。



ジェムを仕込んでおけば、ジェムを置いた後に数字は0になり、



ジェムが消える。反撃するときの重要テクニックだ。

連鎖とパワージェムどっちがお得？

やはりこのゲームも連鎖を組まなければ勝てないのか、というと案外そうでもない。小粒なら5連鎖よりも長くて育てたパワージェム単発消しのほうが攻撃力が高い場合も多いのだ。他にもパワージェム単発消しのメリットに次のようなものがある。

(1)カウンタージェムに強い。
(2)クラッシュジェムを多数準備する必要がない。
(3)レインボージェムで計算が狙うことを抑えられる。
(4)自分が必要としているジェムの色が明確。
(5)簡単かつわかりやすい。

(1)、相手に攻撃されてもフォローがききやすいということで、縦に長くパワージェムを育てておけばその分耐久力が上がるというワケだ。

(2)、これはクラッシュジェムの出現率を考慮してのもの。いらないゴミジェムは消しておきたいが、連鎖を組むときにはクラッシュジェムが多数



これだけ攻撃されてもまだクラッシュジェムを置く余地がある。

必要なのでゴミを消すためにクラッシュジェムを使うことは許され難い。だがパワージェム単発消しに使うクラッシュジェムは1個で十分。ゴミを消せる分スペースが広がるぞ。

(3)、今のところレインボージェムは出現してしまうと必ず使わなければならないため、連鎖狙いの人にはマイナスアイテムにもなりかねない。だが、パワージェム狙いなら育てている色以外の上にレインボージェムを置けば何事もなかったかのようにジェムを育てられる。この差は大きい。



どこに置いても連鎖できなくなってしまう。手詰まりだ。

(4)、育てているジェムの色あるいはこれから育てようと思っているジェムの色がはっきりしているので素早く積んでいくことができる。すなわち先制攻撃をすることができるというわけで、このゲームにおいて先に攻撃をするとかなり有利になることからもこの有効性がわかるかと思う。

(5)、同じ色同士をくっつけていけばいいわけで、目的がはっきりしている分初心者にもとっつきやすい。

今のところパワージェムを育てることに関するデメリットは見当たらないのでガンガン活用していこう。もちろん、連鎖をからめたほうが攻撃力は高いので、慣れている人は積極的に狙うべし。その際のちょっとした注意点として、柱となるパワージェムは緊急時にすぐ消せるように積んでおこう。

ほしいクラッシュジェムがいっこうに現れずゴミで画面が埋まって負けたり、わずかな相手の攻撃で計算が狂って自爆、なんてことがないよう緊急回避のクラッシュジェム置き場を設置しておく。これでいくらか安心できるはずだ。

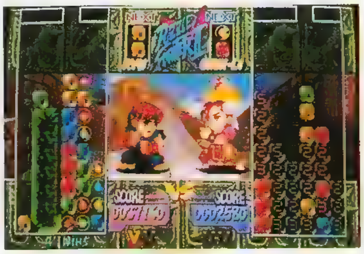
工夫すればクラッシュジェム待ちではなくノーマルジェム待ちの形を作ることもできる。どっちが待ちの形として有利なのか、というのは言わなくともわかるだろう(ノーマルジェム待ちのほうだよ)。この辺は後に掘り下げて説明していくつもり。



ほんの一例。他にも方法を考えてみよう。

結局、連鎖とパワージェムのどちらがいいのか、という問題は初級者から中級者にかけてはパワージェム、上級者ならパワージェム主体+連鎖、というところだろうか。連鎖のみという積み方は、運によって成功したりしなかったりしていまいち安定しないのでおすすめできない。ただ、ゴミジェムをとっておいてコンスタントに連鎖で攻撃しておく、という牽制的な使い方なら効果は高いだろう。

やはり、スパズルXのウリであるパワージェムは強かったのだ。次はそのパワージェムの作り方を示そう。



少なくても攻撃できることは重要なことだ。

パワージェムの育て方

いよいよ実際にジェムを積んでいくときのコツについて語ろう。別に「こうしろ」ということではないのでその状況に応じて機転をきかせてもらいたい。

●縦に積む

上にジェムをつけていったほうが楽に育てられるので横に2列の土台を作り、長方形を縦にのばす作戦が有効だ。その土台となる2列の場所は、左から2、3列目を使う。番左の列をゴミ置き場にすることでスムーズにジェム育てができるからだ。左から4列目はジェムが落ちてくる場所なので高く積みすぎると危険、



育てることを最優先にして、ゴミは無視、スピード命だ。

ゆえにゴミ置き場には向かない。さっさとクラッシュジェムで片付けておくか、小さな連鎖ができるように仕込んでおくといいだろう。

上手な人なら育てたいパワージェムを連鎖に組めるように導火線を引いておこう。

とりあえず縦には6個以上積んだパワージェムが欲しい。9個くらい積めればそれだけで試合が決められるほどの攻撃力となるぞ。

●クラッシュジェム待ちにはしない

ある程度積めるたらその大



これだけ積めば攻撃力は60だ。勝ったも同然だね。

きなパワージェムの上に他の色のクラッシュジェムを置き、さらにその上にパワージェムと同色のクラッシュジェムを置く。同じ色同士ではさむわけだ。こうすることで連鎖の準備をする時間ができる訳だ。クラッシュジェム待ちは運に



これで連鎖を組み立てるための時間かせぎができる。

よるものが大きいので、くれぐれも狙わないように。まあ、まだ初心者の人には必要のない事項なのかもしれない。それでも覚えておくべき内容ではある。

最後になるが、戦略を1つ。カウンタージェムの対処法はクラッシュジェムで道連れにするか、カウントをゼロにするか。どちらにしても手間がかかるため、こまめにカウンタージェム作りを妨害することができるぞ。先手必勝だ。ただ、スパズルXはカウン



ちまちま送られるとペースを乱されるというもの。

タージェム相殺という要素があるため、あまり調子に乗っていると手痛い反撃にあうかもしれない。この辺は対戦格闘ゲームのようなかけ引きがある。他のパズルゲームよりも攻撃するタイミングが重要なので相手陣地も見なければならずなかなか忙しくて楽しい。しかもカウンタージェムそのものがいやらしいため、降ってくるパターンによるキャラの強さがはっきりしすぎない点からも対人間戦で遊べそうな予感だ。まずはCPU相手に勝てるようになっておこう。

おなじみシークレットファイル スパズルXでも登場!

19XX以来、ゲームタイトルごとに制作されているシークレットファイルシリーズ、この「スーパーパズルファイターIIX」ももちろんあるぞ。内容は、おなじみ設定資料やゲーム攻略における基本戦法など、相変わらず盛りだくさん!開発者コメントも満載だ。

このシークレットファイルは、「シークレットファイル取扱店」というシールが貼ってあるお店で入手可能。まずはお店の人に聞いてみるのがいいぞ。



これが表紙。いい感じだ~!

ライバルは"鬼の手"

戦国ブレード

今回は5面にあたる外堀ステージと、コースセレクトの山上コース、天守閣コースを行ってみよう。エンディングはすぐそこだ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

SENGOKU ACE EPISODE II ™

ここまでのおさらい

さて、今回は外堀ステージからスタートする訳だが、ここまでのおさらいをちょっとやってみようと思う。前回の最後にも書いたが、4面の最後の所で自機のパワーアップを何段階か下げておくのがポイントである。

1ミスしている状態であれば問題なく進んでいいが、ノーミス状態の場合は、自機のパワーアップを1段階目に落としておくのが得策だ。

ノーミス時、パワーアップを落とす方法は2通りあって、一つは1面中ボスの鉄斬の飛ばしてくる笠に体当たりしてパワーを落とす方法。

もう一つは、4面ボスの炎鬼の体当たり攻撃に対して、炎鬼の顔の部分に自機で体当たりしてパワーを落とす方法である。


鉄斬の笠や、炎鬼に体当たりしてパワーを落とそう。

慣れてくれば、ノーミス時にパワーを落とすのも簡単になってくると思うが、慣れるまでは、ミスって死ぬ場合もあるだろう。何回もやってコツを覚えよう。

うまくパワーを落としても、すぐにパワーを持ったザコが現れてパワーアイテムを持ってくるので、このパワーを取って（取らされて）しまうのに注意してやろう。

特に注意したいのは、ボスを倒したあとである。ボスを倒して強制的に移動する際、パワーを取らされてしまうケースが非常に多い。注意してパワーを取らされないようにしよう。


ボスを倒した後も、パワーを取らされないように注意だ。

さて、ではこのようにパワーを落とした状態で4面クリアしたものとして、5面の外堀ステージを攻略していこう。

外堀ステージ

ステージボス
1次形態：壱ノ門番「蒼地王（ソウチオウ）」
2次形態：弐ノ門番「朱天王（シュテンオウ）」

この面は、まず初っぱなに出てくるザコの編隊が非常にライバルだ。

このザコは、3WAYを撃ってくるのだが、1回でもミスしていれば、3WAY弾は撃ってこないので避けるのが楽になる。

逆に、ノーミス時は、イヤでも3WAY弾を撃たれるので、それなりの覚悟をしてからないとダメである。そのためにさっきわざわざパワーアップを1段階目まで落としたのである。


5面までノーミスで最強パワーだと…地獄だ。

ノーミスで、なおかつパワーアップが最強状態だと、それはもう言葉では表現できないようなヒドイことになってくる。3WAY弾の数がハンパじゃないので、この状態で突き進むのはオススメできないぞ。

できればノーミス、パワーアップ1段階の状態で前半ザコ編隊を抜けていこう。

3WAYザコ地帯

ステージが始まると、いきなり3WAYザコの猛攻が始まる。

ここは画面のほぼ中央あたりで待ちかまえて、3WAYを撃たれたら徐々に後方にさがって行くような避けかたが基本形だ。画面の中央～後ろの端に付いたらそこから下に～というように避けていこう。どうしても避けられないような場合はボムで妥協してもいい。

初めの編隊ぐらいは自力で避けておきたいところ。なぜなら、続いてくる中型機×2機＋3WAYザコの所でボムを使いたいからだ。

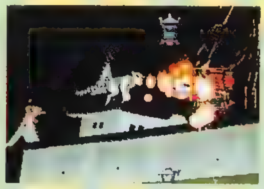
中型機×2機地帯

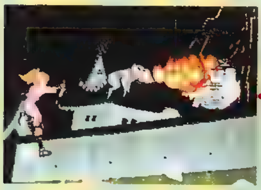
ここは、まず1機めが、速い弾を正面に連射してくるタイプのヤツが来る。

とりあえずヤツの正面は危険なので、正面を避けて画面の中央より少し下の位置から、サルを中型機に放とう。

ここで溜めるのはちょっと勇気がいるが、3WAY弾をかいくぐりながら中型機にサルが当たるように置こう。

置いたら、3WAY弾がたくさん来ているので、ここでボムを1発使用する。中型機はサルの攻撃＋ボムの威力で壊れてくれるはず。


中型機にサルを放ったら…、


すぐさまボムを使用する。

1機めを倒すと間もなく、2機めの中型機が登場しているはずだ。2機めの初めの弾までボムで消しておくようなタイミングでボムを使っておくのが理想的なタイミングである。


ボムが切れたら、すぐに2機めの中型機にサル！

2機めの中型機は、速い弾を5WAY、4WAY、5WAY、という順番で撃ってくるタイプなので、この弾を避ける場合は画面の中央の、ヤツの5WAY弾の下を避けるようにして避けよう。「撃たれる！」と思ったらこの位置に移動してやり過ごすように。

安全にこの場所を抜けたければ、ボムを使うのが非常に安定だ。

1機めをボムで倒したあとに、2機めが画面の中央近くに進んでくる。このとき大体パワー1段階ならちょうどサルが切れている頃なので、2機めが近づいてきたらサルをすぐに溜めて、溜まったらすぐにヤツにサルを当てる。

ヤツにサルを当てたら、ここで再びボム使用。手順としては、中型機の1機めが来たら、サル～ボム～サル～ボム、というようにつないでいくカンジ。サルをちゃんと出しておかないと、中型機がちゃんと壊れてくれないのでやっかいなるぞ。ちゃんとボム使用中にもタメを作っておいて、ボムが切れたらすぐに次のサルが使えるようにスタンバイしておこう。

1機死んでいる状態（1ミス）なら、3WAY弾は来ないので、ボムを使用しなくてもいけるが、中型機の正面に行かないように注意しながらザコの弾を避けよう。

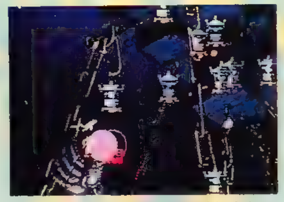
中ボス「邪猿掌（ジャドウショウ）」通称"鬼の手"（美）

中ボスは、鬼の手である。でも残念ながらこの鬼の手は左手じゃなくて右手である。ちょっと残念。

さて、この鬼の手は攻撃自体は大したことない攻撃なのだが、例の3WAYザコの攻撃と重なるので、鬼の手の動きにかまっているところをザコの弾にやられがちである。うまく避ける方法はないものか？

まず、鬼の手の攻撃について説明しておこう。

鬼の手は、まず出現後、画面中央あたりで一瞬停止したのち、自機のいる方向へ一気に画面外まで突っ込んでくる。このときの体当たりは、当たっても死にはしないが、当然パワーを1段階奪われることになる。


鬼の手に当たると、死にはしないが…、

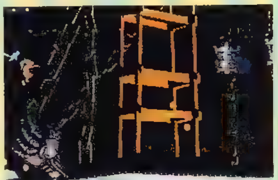
次に、画面外からゆっくり画面の中央まで戻ってきて、停止し、手を開いて、5本の指から大きい弾を連射してくる。この弾は指の方向に発射されるので、一定の方向にしか発射されない。

手は、その後画面を上下移動しながら、4回この大きい弾を吐いて、画面外へと去る。

これでひととおりの攻撃が終わりだが、この手は全部で2匹出てくるので、これが2セットあると考えてくれればいいだろう。

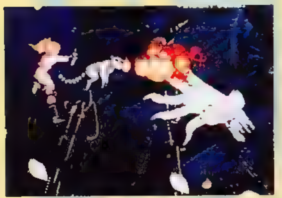
では、具体的な鬼の手の対処法に入るが、この手が登場したら、まず自機は手の体当たりをくらわないように、画面の下のほうに移動する。

そして、鬼の手の体当たりを、下のほうに誘導して、上に体当たりをかわそう。かわしたら、すぐにサルのための溜めに入る。この間のザコの弾は多少危険。危なくなったらボムを使ってもいい。


下に鬼の手を誘導して、タメにはいる。

で、鬼の手が戻ってきたら、すかさず中央にサルを置く。

サルを置いたら、手の指の向きに注意しながら、ザコの弾を避けよう。もしもここでザコの弾に追い詰められてしまったら、迷わずボムを使用する。できればボムは節約したい場所だが、危険なときはしょうがない。特にノーミスのときには安全第一で進みたいところ。鬼の手1匹に対してボム0～1発ってところ。


サルを置いたら、ボムを使ってしまっても良い。

2回目の鬼の手も、同様にして、初めは画面下に誘導して上に避け、戻ってきたところにサルを置いておく。

大体、ボムを使わなくとも、サル＋打ち込みで、手からの弾の2回目ぐらいの所でヤツを破壊できるはずだ。ヤツの手からの弾を避ける場所は、写真のように、薬指と小指の間、もしくは小指と親指の間で避けるようにするとやりやすいぞ。

ザコの弾の誘導と、手からの弾の位置を把握しておくことがポイントだ。

この面は全面を通しても難しいステージなので、この面でノーミスだったら、ボムを3～4発使ってしまって良い。この面さえ越えれば、あとはなんとかなるぞ。大体ボスまでにボム3～4発で乗り切ると考えよう。

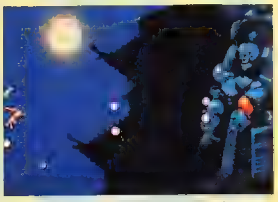
ステージボス
1次形態:壱ノ門番「蒼地王（ソウチオウ）」
2次形態:弐ノ門番「朱天王（シュテンオウ）」

いよいよステージボス。しかし、ここまでのステージの道中に比べると、比較的簡単なボスだ。やり方さえ間違えなければノーボムで倒せる。

まず、このボスの攻撃パターンは、初めにボスの持っている玉から、自機を狙って弾が来る。

この弾は、初めの1発だけ来る弾が自機を狙っていて、あとの弾は自機を挟むように狙ってくる。なので初めの狙い弾のみチョンとかわしてやればOKだ。

次に、ボスは持っている玉から、弾を下から上、上から下と放射状にばらまいてくるが、この弾もまた、避けるポイントがある。


この弾は、1発めをかわすだけでOK。

この弾は、毎回同じ所にしか飛んでこないので、自機は1回めの弾を避けたら、あとはずっとその場所にいればこの弾には当たらないのである。これを知っていると非常に楽。

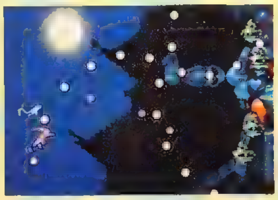
ただ、この弾を避ける場合に気を付けたいのは、同時に出てくるザコの弾。ザコの弾は正確に自機を狙ってくるので、もしもこの弾を避けているときにザコに弾を撃たれたら、自機をほんの少しずらして避けるか、1つ弾を避ける場所をずらして避けよう。


同じ場所にいればそのまま最後までかわせる。

3回目のボスからの弾は、今度はボスが玉から弾を十字に（つまり4方向）に出しながら回転させて弾をばらまいてくる。

この弾の避けかたは、実はさきほどの弾と同じく、1回目の弾さえ避ければ、あとは動かないでも避けられるのである。同じくザコの弾のみ注意して避けよう。

ボスはこの後、移動してから弾を撃ってきたりするが、基本的にはこの3種類の弾の撃ち方の繰り返しなので、ボスが近づいてきても落ちついて避けていれば良い。

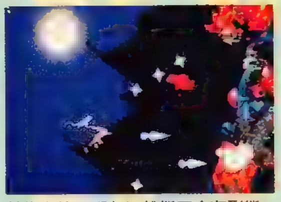

この弾も、同じ場所でOK。

さて、ボスの1次形態はこれで終わりなのだが、2次形態にする前に1つ注意がある。

2次形態にする前はため撃ちを出さない

このボスは、2次形態の弾が避けにくい。なので、ボスが2次形態になったら、**一気に勝負を付けたい。**

そこで、ボスへの撃ち込みを加減して、ボスの1次形態が壊れそうになったら、ため撃ちを出すのを止めて、**サルが出ていない状態（いつでも溜められる状態）**で1次形態を壊すようにしよう。


サルを使ってない状態で1次形態にトドメを。重要。

こうしないと、ボスの2次形態に対して長期戦になり、死ぬ確率が上がるからだ。

1次形態を通常ショットで破壊したら、ボスが2次形態に変形するので、その間にサルを溜めよう。このときにサルがまだ画面上にいると溜められないから、2次形態で出遅れるというわけだ。

で、2次形態が実体化したら、すぐさまサルを重ねる。そしてそのままショットを連射しよう。


2次形態が実体化するところにサルを重ねておく。

こうすれば、ボスからの速い弾を、1セットかわしたぐらい（遅くとも2セット）でボスを倒せるはずだ。

ボスからの速い弾は、基本的に自機を狙って挟む弾→挟む弾・狙って来る弾の3つが1セットになっているので、弾を撃たれてから、チョンと上下に避ければよいのだが、ボスが高速で移動しているので、狙ってくる角度がまちまちである。非常に避けにくい。

ここはボスの動きを良く見て、撃たれてから、サッと避けよう。1回避ければもう勝ちなのだから。


ボスの動きに注意しながらちょんと避ける。

万が一サルを重ねるのに失敗したら、あきらめて超避けするか、ボムを使うしかないでしょう。

このボスは完全に覚えてしまえば楽勝なので死なないようになりたい。

城内表御殿ステージ

ボス
1次形態:「機動武神 巴」
2次形態:「機真球」

この面からは、ノーミス時も1ミス時も、さほどの差はないので、特に解説しないが、基本的にパワーアップは1～2段階ぐらいが望ましい(ノーミス時)。

気を付けるのは例の3WAYザコの弾が常に3WAYなことと、ノーミス時はそのほかの弾も弾の速度が速いということ。これはまあ当然といえば当然だ。

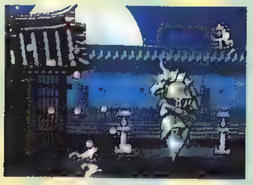
前半 中型機(馬)×2

まず、初めに赤いコマのようなザコが2匹出てくる。速攻で倒して行かないと速い弾を連射してくるので、上下に弾を避けながら素早く両方とも倒そう。

そのあと、続いて馬の形の中型機が登場する。

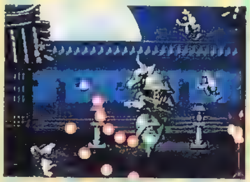
この中型機は、画面の下のほうで止まって、通常弾の3WAYを放射状に撃ってきたあと、自機を狙って、大きい弾4WAY+5WAY(挟む弾+狙い弾)を撃ってくるぞ。

1匹めは、出てきたらサルを重ねてやる。


このへんで通常弾を避けて、次の弾を待つ。

その後通常弾を画面の下のほうで避けて、ヤツの斜め下の位置で、大きい弾×2を待つようにする。

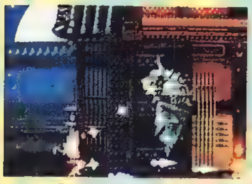
そして、ヤツが溜めて大きい弾を撃ってきたら、撃たれたのを確認してから、スススッと自機を後ろに下げてかわす。狙ってくる4WAYの真ん中の2つの弾の外側を、ちょっと後ろに避けるカンジ。


撃たれたら、一気にスッと避ける。一気にね。

あとは撃ち込んでいれば、1匹めは壊れるだろう。壊れなくとも、2回目の弾も同様にして避ければ良い。

さて、1匹めを倒すと、続いて2匹めが出てくる。

2匹めは、サルを重ねてはダメ。なぜかというと、鎧型のザコが同時に出現するからだ。このザコを優先的に倒したいから、サルは撃たないようにする。


一番下に張り付いて撃ちながら、同じように避ける。

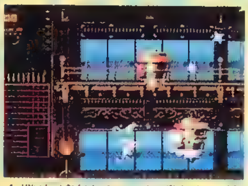
で、基本的には1匹めと同じようにして弾を避けるのだが、このとき自機は常に画面の一番下にくっついてショットを撃っているようにしよう。この位置なら、鎧ザコを撃ちつつ中型機の弾も避けられる。

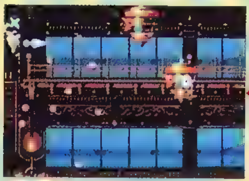
鎧ザコに弾を撃たれないように速攻で倒しつつも、中型機からの弾を前のほうに引きつけて、後ろにスッとかわすのが、初め難しいかも知れないが、慣れれば非常に楽。

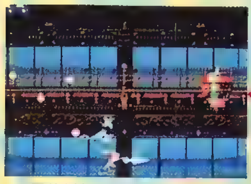
中盤戦～ボス前まで

馬中型機を抜けると、赤いコマザコが、3匹1セットで2回出てくる。

ここは、初めに出てくる一番下のヤツを最初に撃ちこんで、弾を撃たれたら徐々にさ


1機めが出たら、まず速攻で撃ちに行って…、


弾が来たら、後ろに下がって、上に逃げて…、


最後は切り返して下に。

がっていって、画面後ろにいったら今度は上に徐々にかわしていく感じで避ける。

画面の左上に行ったら、今度はそこから切り返して下に下がる。このへんで大体ザコは壊せてるはず。残っても1匹ぐらいだから、速い弾が来ても大丈夫だろう。

ここを抜けると、続いて、ふすまから鎧ザコが上下3匹ずつ、6匹出てくる。こいつらは特に問題ない。

次に出てくる中型機も、ほかにザコが出てこないので、思いっきり接近して撃ち込んで速攻で破壊してやろう。

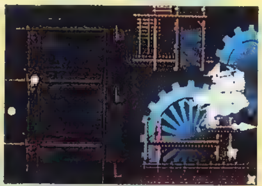
さて、この中型機を倒すと、今度は灯篭ザコがたくさん出てくるぞ。

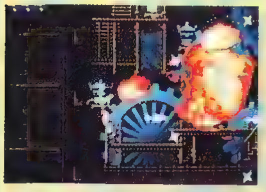
この灯篭ザコは3WAYを撃ってくるので、画面の中央から徐々に下がって避ける例の方法がここも有効だ。

問題は、このザコが出てくるときに、同時に中型機も出てくるということ。

この中型機は、放っておくと危ないので、なるべく速攻で倒したい。

この中型機が出てすぐに、灯篭ザコが出てこないスキが


中型機が来たら、スキを見て撃ち込みに行く。


灯篭ザコが来たら、そのまま後ろに逃げる。

ちょっとだけあるので、そのスキに出来るだけ中型機の側に寄って、速攻で撃ち込んでやろう。

撃ち込んでいると、再び灯篭ザコが出てくるので、このザコの弾を避けつつ、画面の後ろのほうへと下がって行く。

ここはこのパターンを覚えて行くようにしよう。

ボス前弓兵ラッシュ～コマザコラッシュ

灯篭ザコが終わると、今度は弓兵がラッシュをかけてくる。

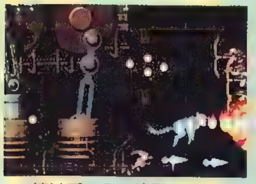
このラッシュは、パターンにしてやらないと非常にキビシイ展開になるので、きちんとパターン化して行こう。

まず、最初に弓兵が3匹縦に並んで登場する。

こいつらは、画面の前のほうに出て、上下の手裏剣の速攻で倒す。


最初の3匹は、前に出て速攻で倒したい。

続いて、弓兵の、自機を追っかけてくるバージョンが大量に出現する。ここは、最初の3匹の弓兵を倒したらすぐにサルを溜めて、溜まったらすぐに、写真の位置にサルを置こう。


続けて、この位置にサルを置く。自機は下に逃げる。

この位置にサルを置いておいて、自機は画面の一番下に行って、サルの下に隠れながらショットを連射する。これでここの弓兵ラッシュは防げるはず。最後に1匹ぐらい残るかもしれないが、これは上に切り返していれば余裕で倒せる。

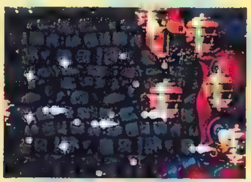
さて、最後、ボスに行く前に、最後の難関がある。赤いコマ型のザコが、大量に出現して、自機の行く手を阻んでくるぞ。

ここは、ボムを使って安定したほうがいい。

まず、最初の3匹が弾を撃ってくるので、画面の真ん中下あたりから、徐々に撃ち込みつつ下がっていく。画面後ろに付いたら今度は上に。さきほどのコマザコ3匹×2の所と同じようにやればOK。

で、画面の一番上に来て、「もう耐えられない!」という状況になったら、ボムを使ってザコを一掃しよう。このタイミングで使えば、ちゃんとザコは全滅してくれるはずだ。

これでボスに備えるのだが、まだサルは溜めないこと。まだ早いぞ。


下から徐々に逃げていって…、


上まで逃げて、この辺で追い詰められたらボム。

ステージボス
1次形態：「機動武神 巴（トモエ）」
2次形態：「機真球（キシンキュウ）」

ボスは、まず機動武神　巴が相手だ。

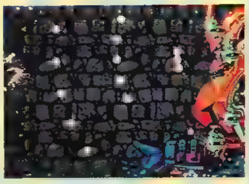
といっても、こいつはちゃんとやれば全然怖くない。ちゃんと速攻して弾を撃たれる前に破壊しよう。

まず、ヤツの腹の部分、腹の顔が弾を撃ってきたら、サルを溜めて顔の当たりに向けて重ねてやる。

顔からの攻撃は大したことないが、続いて口から速い弾が飛んでくるので、腹の顔は早く倒しておきたい。


サルをこの辺に置いて、腹の顔を破壊する。

続いての口からの弾は、自機を正確に狙ってくるので、撃たれたら、チョン、と自機を下に下げれば簡単に避けられるぞ。


この弾は、撃たれたらちょんと避ける。

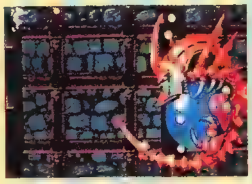
この弾を避けたところで、ちゃんとサルを置いておけば、ボスの1次形態は壊れるはず。放っておくとボスの手からガイコツ型の弾を吐かれるが、ちゃんと壊せれば問題なく抜けられるので関係ない。

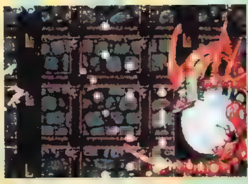
さて次、ボスの2次形態になると、本格的な攻撃が来る。

この形態は、基本の攻撃が、尻尾からの通常弾＋本体からの速い弾の放射がメイン。

速い弾の放射は、一定の間隔で来るのが決まっているので、来そうなタイミングの時は、画面の一番上のほうに行って構えるようにする。

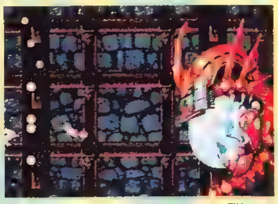
で、弾が放射されたら、画面の上から下に、自機を移動させて避けよう。なぜこうするのかというと、同時に尻尾からの通常弾が来たときにも、移動していることで対処できるからだ。タイミングも取りやすい。


ボスの弾は、上のほうで待って…、


撃たれたら、下に移動していく。尻尾の弾も一緒に避ける。

でもって、放射弾のどこを抜けるか？だが、真ん中に来る2発の弾の下側（写真参照）を、よく見ながら抜ける。意外と狭いし、弾が速いので注意して抜けよう。

抜ける場所は別にこの場所でなくてもいい。各自抜けやすい場所で抜けよう。ただ、毎回同じ場所を抜けるようにしないと、見て毎回避けるのはリスクが大きいので死ぬぞ。


そして、抜ける場所はここ。弾をよくみていこう。

放射弾を避けたあとは、また画面の上のほうに行って放射弾をスタンバる。この繰り返しだ。通常弾、ザコからの弾は常に移動しているように動くのでさほど問題にならないだろう。

ちゃんと撃ち込めば、放射弾1～2回避けるだけで、もうボスは死んでいることだろう。

ちなみに、画面の一番前が一見安地くさいが、ザコが来るし、尻尾からの弾も来るので有効じゃない。ボスが自爆するときの弾も避けられない。

天守閣ステージ

ステージボス「超鬼童巨神 骸皇（ガイオウ）」「東方将軍 御鏡（ミカミ） 厳照（ゲンショウ）」

ついにラストステージ。上のコースは天守閣ステージとなっているぞ。

この面は面構成自体は短いのだが、難しい場所が何カ所があるので、ボムを消費してしまいがちだ。気合を入れて行かないと、この面であっさりゲームオーバーになってしまうぞ。

前半　中型機＋歌舞伎地帯

まずは小手調べに、歌舞伎ザコが連続して出現して、さらに同時に縦長の中型機が3機登場する。

ここは実はいきなりキツイ。ちょっとでも追い詰められると即死につながる。なので、ここはボムを使ったほうが安定して良い。

ボムは、使うなら最初に歌舞伎を7～8匹倒してから、中型機が2～3機出てきて1機めが弾を撃ってきたあたりで使うのが理想的。これよりも早すぎても遅すぎてもダメ。

なぜダメかというと、早すぎると中型機が2機以上残ってしまい、あとの展開が悪いからで、遅すぎると、このあとの青い弓兵（強い）の誘導がうまく行かなくなってしまうからだ。

初めに、歌舞伎が出てくるので、画面の中央あたりで待ってて、出てくる順に破壊していこう。

初めの3～4匹までは速攻で倒して、弾を撃たれないようにする。


初めのほうはできる限り速攻で倒していきたい。

そのあとの下に出てくるヤツが、撃ち遅れると弾を撃ってくるので、これは弾を後ろに引きつけてから、画面の上に避けよう。

そうすると、続けて中型機から弾が来るので、これを下にぐるっと回って避けるようにする。

これが一応のパターンだが、この通りに上手くはなかなかいかないので、上手く行かなかったときはちょっと早めでもボムで回避するようにしよう。

ここは何としてもボム1発で抜けたい所。


中型機が3機出てきたら、もうボムを使っても良い。

青い弓兵地帯

続いては、青いタイプの弓兵が登場する。

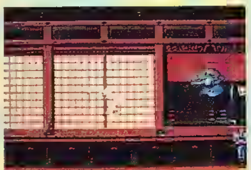
こいつは、自機のいる方向に素早く移動してきて、さらに一定の間隔でものすごく速い弾を連射してくる。

こいつは初めにヤツの動きを誘導してやらないと、ヤツが画面内を暴れ回ってしまうので、非常にやっかいになる。なので確実に誘導していかないといけない。

まず、誘導するには、ヤツが動きだすまでに、自機は画面の中央やや下の位置に付いておかなければならない。

中央よりも後ろにいると、ヤツが上下の動きにプラスして、前後の移動までしてしまうからだ。こうなると動きが読めずに、手の施しようがなくなる。

やや下の位置に付けるのは、ヤツを初め下方向に移動させたいからだ。ヤツは自機のいる座標のほうに移動してくるので、こうしてやや下に誘導する。

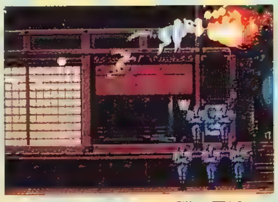

この辺でヤツが動き出すのを待つ。なるべく前だ。

こうして誘導したら、ヤツは下に行って弾を吐く。

こうなったら、自機は上のほうに逃げて、ヤツの攻撃をかわしていく。

で、ヤツが上のほうに来たら、今度は自機は下に逃げる。で、またヤツが下に来たら上、と繰り返すのが基本。

ただし、切り返す際に、ヤツの弾を吐く周期をちゃんと見てないと、思いっきりぶち当たるので注意しよう。1、2、1、2、と、リズミカルに切り返していこう。


切り返すときはヤツの弾の周期に気を付けよう。

このとき、同時に歌舞伎ザコが出現するので、こいつらを優先的にショットで破壊していくのも忘れないように。撃ちのがすと弾を撒かれて危険な状態になってしまうぞ。危険な状態になったらしょうがないのでボムを使う。

忍者部隊地帯

東方将軍のメッセージのデモが入り、逃げていくデモが出る。

その後、忍者部隊の攻撃が来るぞ。

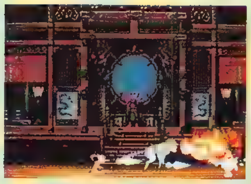
ここは、完全にパターンなので、1回避けかたをマスターしてしまえば、死なくなるので、ぜひとも避けかたをマスターしよう。

まず、忍者部隊が画面の上方に去っていったら、サルを溜めておく。注意しておきたいのは、ここはパワーが3段階ぐらいないとキビシイという点。ここに来る前でパワーアップできるので、ここまでパワーを落としてきた場合や、途中で死んだ場合には、ちゃんとパワーを回収して、パワーアップしておこう。


ここを抜けるには、3段階くらいのパワーが欲しい。

で、サルを溜めたら、忍者が画面の右下から出てくるので、サルを右下にちょうど当たるように置いておこう。ギリギリ忍者が来る寸前に置くのが望ましい。

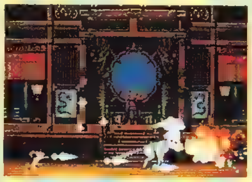
サルを置いたら、すぐにショットを連打して、忍者部隊に備える。

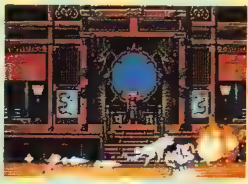

忍者が出てくるところに、サルを置いておく。

忍者は、画面の前方と上方から2匹ずつ出してくる。前方の忍者は自機のショット&サルの攻撃で速攻で弾を撃たれる前に倒すので問題ない。

問題は上から来る忍者。この忍者は変則的な3WAYを撃ってくるが、避けかたは普通に**"撃たれてからスッと避ける"**方法で避けられる。

ただし、画面の一番下からは離れられない（前から来る忍者が撃てなくなる）ので、前後の動きのみで避けるようにする。3WAYが来たら、後ろにスッと下がって、タイミングを見てちょんと前に戻る感じだ。


上から3WAYが来たら、スッと後ろに下がって避け…、


避けたらちょっと前に出しておくとなお良い。

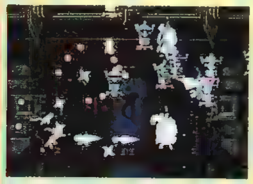
このようにして、徐々に中央から画面の後ろに避けていく。ただ単に後ろに下がるのではなく、"1回避けたら少し戻る"を繰り返すのがポイント。

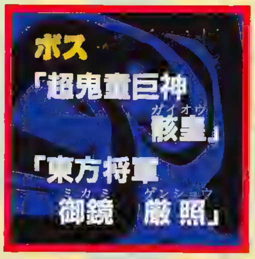
これを繰り返せばいいだけなのだが、慣れないとキツイかも。もし最後のほうの2～3匹撃ち残してしまったら、忍者が逃げるときに撃ってくる弾（3WAY）にやられないように画面を大きく使って避けよう。

ボス前のザコラッシュ地帯

ボス前は、歌舞伎ザコと灯篭ザコの混合攻撃だ。基本は画面中央から少しずつ下がって避けていくあれだが、歌舞伎ザコを速攻でいかに破壊できるかがポイントである。

危なくなったらボムを使ってもいいが、使うのは1発ぐらいにとどめたいところ。歌舞伎ザコの出現する位置を覚えて、確実に速攻で破壊していきたい。


ここはもう危なくなったらボムね。



さあ、いよいよ上コースの最終ボスとの対決だ。攻撃パターンを覚えてしまえば、それほど怖いボスではないぞ。

こいつはまず、登場したときに一緒に登場するザコ（球状の赤いザコ）の攻撃に注意したい。このザコは、自機を狙って速い弾を各1発ずつ撃ってくるので、動きながらかわさないといけない。

さて、ボス本体の攻撃方法だが、完全にパターンになっているので、順番に説明していこう。

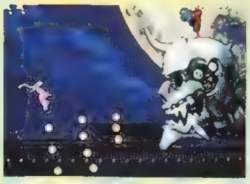
まず、ザコが出てきて弾を撃ったあと、ボスの口から3種類の弾が順番に攻撃してくるのだ。

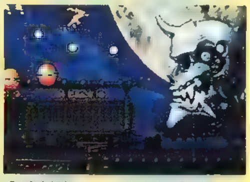
その3種類の弾が来る順番を表にしたので、完全に覚えて避けかたをパターン化してしまおう。

●最終ボス攻撃パターン（1次形態）

1・5WAY+4WAY+3WAY(小)
2・5WAY+4WAY+3WAY(小)
3・5WAY+4WAY+3WAY(大)
4・5WAY+4WAY+3WAY(小)
5・3連射弾(小)～5WAY+4WAY+3WAY(大)
6・5WAY+4WAY+3WAY(小)
7・5WAY+4WAY+3WAY(大)
8・5WAY+4WAY+3WAY(小)
9・3連射弾(小)+5WAY+4WAY+3WAY(大)
10・自爆～2次形態へ

実際には、覚えておかなければならないのは、4回めと9回めの3連射弾+5WAY+4WAY+3WAY(大)の攻撃だけ。あとのヤツは基本的に画面の上下で弾を待って、弾が来たら速攻で上(下)に逃げるという方法で避けられる。


基本はこのように画面を大きく使って避ける。


3連射弾をこのように避けたら…、


逆サイドに一気に避けよう。

問題の3連射弾+5WAY+4WAY+3WAY(大)も、ちゃんと覚えていれば画面のやや真ん中寄りで待ちかまえて、3連射を上下にかわしたのち、普通に大きく避ければOKである。覚えてないとあせってやられるけどね。

あと気を付けたいのは、ザコの弾だ。ザコの弾を避けて画面の真ん中に行ってしまうと、そこでボスからの弾が来た場合に避けられない。一応弾の間に入って避ければ何とかなるが、要アドリブだ。

ザコが来たら、なるべく画面の上下に行くように避けるのがいいぞ。

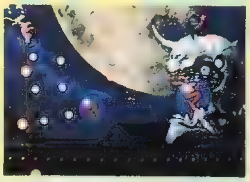
9回めの弾まで撃つと、ボスは勝手に自爆して、2次形態に変形する。

2次形態は、基本の攻撃が、ボス本体からの3WAY2連射と、ボスの頭に乗っている東方将軍からの通常弾の2WAY、あとはザコを出してきて、そのザコからの弾（大きい弾の2WAY+3WAY）の攻撃。

あと、ボスが停止すると、頭から速い弾を放射状に連射してくる。

基本は、速い3WAYに挟まれないように動き回りながら、出してくるザコを優先的に破壊していく。サルを積極的に重ねていってもいいぞ。

ボスからの3WAY2連射は、間に入ってもいいが、同時にザコの弾が混ざるので、あまり好ましくない。できれば外側を避けたい。


ボスからの3WAYはなるべく外側を避けたい。

ボスが停止したら、放射状の弾が来る合図だ。正面は危険なので、ボスの上のほうに逃げて、広い隙間を抜けるようにしよう。


放射状の弾は、上のほうで大きく隙間を避けよう。

あとは、同時に出てくるザコの弾の誘導に技術を要するが、基本はザコの弾を上下に誘導して、自機はその反対に逃げるのが基本なので、それを念頭におきつつプレイしよう。

まあ、死んだりして、ボムがあるなら、使ってしまって一気に勝負決めてもいいけどね。

ちなみにエンディングは上コースと下コースで違う物になるので、試してみよう。また、ボスを逃がしても別のエンディングになるぞ。

男の本懐!!!「ギャルズアイランド」



一冊まるごとゲーム美少女キャラが
いっぱいのムック「ギャルズ・アイランド」。
春麗・ナコルルら、ギャルアイの常連キャラはもちろん、
モリガン・アテナ・ミシェール・ハニーといった
アーケードの有名美少女、
さらに、さくら達ニューフェイスもバッチリ!!
みんなの期待に応えて、も・う・す・ぐ・発売!
待っててネ。

●夏発売予定!
●価格未定

あなたのハガキがつくる

引き続きハガキの方を大募集しています。イラスト、文字ネタ何でもO.K!! キミの煮えたぎる想いをぶつけてちょーだい。担当編集者はジッと待ってます。
8月10日必着です!

今秋発売予定



ハガキをひたすら待つアイランドムック担当者。かたわらに見える大きな角はあがらない原稿に怒り心頭中の本誌編集者のもの。(都内某所にて)

ゲーメストアイランドムック

価格未定

ISLAND MOOK

ショートコースが2回も楽しめる!

Super GT 24h

©1996 JALECO LTD.

ショートコースを普通に走るのが「初級」で、逆走するのが「中級」となった。単なる逆走じゃいところがいいのだ！

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）ずるずる

コース設定が新しくなる！

前号で紹介したコースからの変更点はないのだが、画面上に大きな変化が起きた。

それは、コースをセレクトする時点で、2つのコースの順走、逆走のどちらかが選べるということ。その画面が左の写真。



最初から逆走モードが設定されている。ちゃんとレベルもある。

この新しいセレクト画面で見てみると、ショートコースの順走が初級、逆走が中級、ロングコースの順走が中級、逆走が上級となっている。

いままでドライブゲームでの逆走というモードは「おまけ」的な存在だったのに対して、この「スーパーGT24h」では、しっかりコースのバリエーションの1つとして存在しているのだ。

最初から存在することからわかる通り、何のコマンド入力をすることなく走ることができるのだ。よりゲームを楽しくする、その逆走のコースが好きな人にとってもいい試みだといえる。

もちろんきちんとしたモードで存在するのだから、もしハイスコア集計される場合、1つの項目となることは間違いないだろう。

簡単に言えば、2コースプラスαだったものが4コースになったということ。

そんなわけで今回は、ショートコースの2コースを紹介していこうと思う。

SHORT COURSE 左回り「初級」

前号にてこのショートコースの順走、ロングコースの順走をかる〜く紹介したが、今号ではもう少し突っ込んでみたいと思う。

ショートコースの特徴は、きついカーブが少ないということ。それにカーブが多くないということ。カーブは全部で5つしかない。



メインスタンド前をスタート！1つ目のバンクカーブへ！

それではその初級コースを走ってみるとしよう。

スタートはメインのスタンド前。これは4つのコースどこでも同じだ。

スタートするとまず最初に現れるカーブはバンクを持つ左カーブだ。

バンクカーブというと高速で走ることを可能にするカーブのこと。アウト側が盛り上がっており、外側を走ればより高いスピードでカーブを走り抜けられるというカーブなのだ。そのためカーブの弧は大きく全開で走ることが可能だ。ただ走り抜けるには少々のテクが必要だ。



バンクカーブの一番外側を全開走行中！微妙な操作が必要！

バンクカーブを抜けると軽く右へ曲がっていくカーブへ入っていく。

少しずつ坂を登っていくとその先にギュギュと2回きつく左へ曲がるカーブへ。さすがにここは減速が必要。初級といえどもだ！

きつい2段カーブを抜けるとちょっとしたストレートへ進む。



決して緩くはない右カーブへ。初級コースにしてこのレベル！



きつい2段カーブの1つ目。こっちのほうが少し緩い。

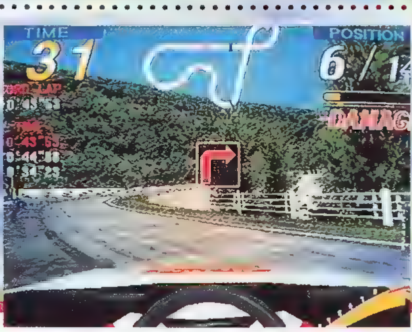


2段カーブの2つ目。インをキープするのはかなり大変！

短いトンネルを抜けると最後の右カーブへ入っていく。

この右カーブ、一定の弧の大きさではなく、後半きつくなる形をしている。どちらかというときつめなので、ここも減速が必要。だが前半のどの位置から減速を始めるかがここのカーブの攻略となるだろう。

この最終カーブを抜けるとメインスタンド前のストレートへ戻ってくる。



前半緩く後半きつい最終の右カーブ。減速地点の設定が必要。

ニューゲームジャングル

SHORT COURSE 右回り「中級」

ショートコースの逆走がこの中級コースとなる。

コースのレイアウトは初級コースと同じ。ただ逆に走るというだけなのだ。でも意外にそれが難しかったりするんだよね。そのへんが中級と設定されている理由かも。

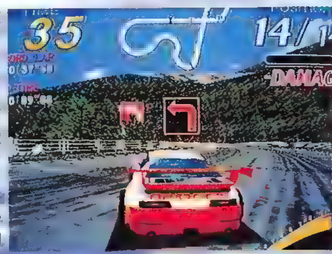
そんな中級コースを走ってみることにしよう。

スタートは初級と同じようにメインスタンド前から始まる。ただ逆に走り出すだけ！



初級コースの逆を向きスタート。目指すはきつい左カーブ！

スタートするといっきなりきつい左カーブへ！初級コースの最後なのだからそうなのは当然だが、これって意外にプレッシャーがかかる！



前半きつく後半緩いカーブ。初級よりかなり難しいのでは！

減速して進入し、後半緩くなるのに合わせてハンドルを切っていく。

抜けると短いトンネルへ進入し、ちょっとしたストレートを走る。



2段カーブの1つ目。逆走の場合、きついほうが先にくる！

そのストレートで少しずつ坂を登り（初級のとき、下りになっていることに気付かなかった）きつい右への2段カーブへ。

この2段カーブ、逆走の場合、ややきついほうが先にあるため、きちんと減速をしてやれば、少し緩くなった2つ目のカーブが楽になるようだ。

2つ目のカーブを抜けると少しずつ下って左カーブへ。しっかりアウトからインへ入っていきたいところだ。

この左カーブを抜けると最後のカーブ、そう、ご想像通りバンクカーブへ。



2段カーブの2つ目。緩いのが後にあるほうがやっぱり難しい。



少しずつ坂を下りつつ左カーブへ。緩いが気は抜けない！



中級の最後のカーブがバンクカーブとなる。右カーブはお得意？

初級と違うのは右へ曲がっているほかに、路面の傾きが逆になっているということ。「初級を走っていれば中級も楽勝！」にさせてくれないのがこの最後のバンクカーブかも。でも速く走るのなら一番外側になることは変わらない。

これを抜ければメインスタンド前へ戻っていくぞ！



中盤の1コマ。逆側にもサメの立体的な看板がある！

今回はショートコースの2コースを紹介した。次号では気になるロングコースの2コースを紹介するぞ！

ピットワークも重要？ 数パターンのカメラワークありだ！



ピットワークを連続写真で！この風景は自分のマシンにダメージを与えないと見られないぞ！

アンタがゲーセンでビシバシだ(意味不明)!!

ビシバシチャンプ ミニゲーム選手権



ビシバシやるからたのしい!

ビシバシチャンプは、その名のとおり、ボタンをビシバシ叩いてプレイするタイプの(ってそんなタイプはめずらしい)ゲームである。

しかも、プレイに必要とされるボタンは3つだけ。シンプルな操作でビシバシボタンを叩いてプレイするのが正しい遊び方なのだ。

筐体の写真を見てみよう。ボタンの大きさが目立つぞ。ちょっとエレメカっぽい感じがとってもチャンプ。でも、見かけと違ってゲーム内容はとってもハード。全17種類のミニゲームに用意されたノルマをちゃんとクリアしていかないと、ライフがドンドン減っていってしまうぞ。ライフがゼロになると、それはもう当然ゲームオーバー。

気合、反射神経、動体視力、記憶力、そして運。自分の五感すべてを使って、17種類のミニゲーム群を見事突破しよう。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ゲームのルールは簡単だけど、ボタンがデカイから"ビシバシ"いかないとクリアできないぞ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

ルールは簡単誰でもできるストーリー?そんな物はない!

ボタン3つの簡単操作だけあって、ゲームのルールはとってもカンタン。しかも各ミニゲームの初めには、ご丁寧にそのゲームのルールを説明までしてくれる。だから、いちいちルールをここで説明する必要もなければ、本を読んで予習しておく必要もない。友達誘ってやるには持ってこいな作りが好感が持てるよね。

同時プレイをする場合には、各ゲームに与えられたノルマのほか、プレイヤー同士による正解の速さを競う部分もプラスされるので、やっぱり同時プレイが非常に重要だぞ。3人まで同時にプレイできる



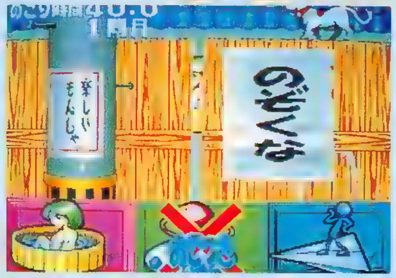
いかにもな、大げさなタイトル。思わず笑っちゃいそう。

あんたが教室でカンニング大作戦



「大作戦」ってのも結構ツボ。しかしこいつらの顔、変だな。

あんたが空き地でUFO発見!!!



通過する絵柄を当てるゲーム。良く見りゃこいつがいる。

ツッパリが海でダルマ落としだ!



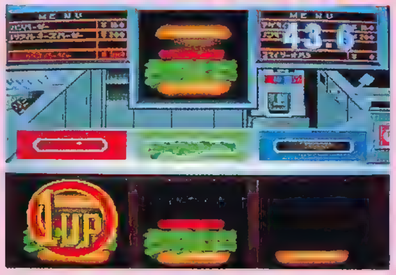
見てのとおりツッパリが海でダルマ落としてる。ピチピチギャルのがいいなあ。

扉が開いてバンバンバーン!



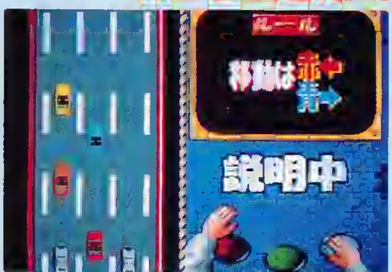
この辺はよくある感じのゲームだよね。おネーチャンは撃っちゃだめ!

バイト君がバーガー屋でどんどん作る



「どんどん作る」ってフレーズがとてもいい。「何を?」って突っ込みたくなる。

スーパーカーが高速でごぼう抜きだ!!!



す、スーパーカーときた。画面がなんかロードファイターっぽい。

ニューゲームジャングル

から、友達2人を誘ってゲーセンに行こう。

ツッパリが海でいっぱい食う!?

そして、このビシバシチャンプで最も重要視すべき所は、ミニゲームのタイトルの意味の通じない所である。「ツッパリが中国で怪獣撃退だ!!!」とか言われて、「何で中国なの?」と突っ込まない人間はいないだろう。そんな思わずつっこみを入れたくなるようなミニゲームのタイトルが立て続けに出てくるのだ。もはや普通の感覚ではプレイできない!非常にナンセンスでおかしい。

タイトルは、下段の全17ゲームの表を見てもらえば一目瞭然だが、実はタイトルは、一部ランダムで変わってくるのである。「ツッパリが中国で怪獣撃退だ!!!」は、中国のほか2カ所の場所があって、他の場所ではタイトルもそのように変化する。

「ピチピチギャルがアメリカでダルマ落としだ!」「ツッパリが海でいっぱい食う!!」「原始人がアメリカで間違い探しだ!」の3つのゲームに至っては、場所とキャラクターまでもが3種類の中からランダムによって決定されるのだ。つまり「ピチピチギャルが中国でいっぱい食う!」かもしれないし、「原始人が海でダルマ落としだ!」かもしれないのである。ツボにはまると結構おかしかったりするぞ。

とにかくこのセンスがおかしいので、実際にプレイしてこの不条理感を感じてみたい。



ルール説明画面。ちゃんと初めに説明してくれるから安心だ。



原始人の間違い探し。原始人は探されるほうである。

逆に1人でやるのはちょっと恥ずかしいカモ

ボタンを思いっきり叩くので、1人でやるとちょっとハズカしいかな?でもそんなことは気にしないのがキミのいいところ。ゲーセンで見かけたら即プレイするのが通常。なんてストイック。

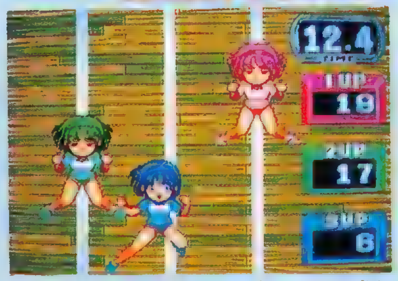
3つのボタンをビシバシ叩くといっても、体力を必要とするタイプのゲームはないので、ホントに誰でもいつでも気軽にできるような作りになっている。うまくなるにはやはり反射神経や動体視力を鍛えるしかないのか?

キミの基本性能を測るこのビシバシチャンプ、そろそろ近所のゲームセンターでいい音を聞かせてくれてもいい頃である。



得点画面。ノルマ達成してないとハートが1つ奪われるのだ。

ピチピチギャルが体育館で反復横跳びだ!!



別に理由はないんだけど、このゲームはツッパリや原始人にはやってほしくないな。

ミニゲームは全部で17種類もある!ビシバシ遊ぼう!

No.	タイトル	内容	No.	タイトル	内容
10	バイト君がバーガー屋でどんどん作る	判断力50% 素早さ50% トマト、レタス、パテの具を間違えないように、ハンバーガーを完成させよう。	1	ツッパリが中国で怪獣撃退だ!!!	反射神経80% 防衛力20% 巨大なポリバケツから巨大なツッパリが出現!ツッパリと同じ色のボタンを素早く押すのだ。
11	あんたが教室でカンニング大作戦	動体視力99% 国語力1% 2人の生徒の間を通過する四字熟語を読みとり答えを選ぼう。	2	ピチピチギャルがアメリカでダルマ落としだ!	正確さ60% 集中力40% 3色のブロックが40個積み上げられている。ブロックと同じ色のボタンを押してどんどん消していこう。
12	サルがサル山でサルマネだ!!!	記憶力97% その他3% ボタンの光った順番どおりにボタンを押していこう。記憶力が試される。	3	ツッパリが海でいっぱい食う!!	素早さ50% 根性50% どのボタンでもいいから、とにかくボタンを叩きまくってわんこそばをたくさん食べよう。
13	アンタがゲーセンでクルクル絵合わせだ	集中力70% ギャンブル30% 決められた時間内に、スロットの絵柄をそろえるのだ!	4	原始人がアメリカで間違い探しだ!	探偵力50% 反射神経50% 3人出てくるうちの、変なヤツ1人を素早く見つけてボタンを押せ!
14	扉が開いてバンバンバーン!	反射神経60% 狙撃力40% 3つの扉からギャングか女性のどちらかが出現。ギャングだけを撃て!	5	箱が回ってどっち向き!?	頭脳80% 運20% 箱の中のツッパリが大回転!中のツッパリと同じ向きのツッパリを選択すれば正解だ。
15	ピチピチギャルが体育館で反復横跳びだ!!	反復力50% ガッツ50% 反復横跳びのように順番にボタンを押していけ。間違えるとその分タイムロスだぞ。	6	スーパーカーが高速でごぼう抜きだ!!	反射神経70% 動体視力30% 敵車をボタンでかわしながら規定の台数敵車を追い抜こう。
16	正月はこたつで福笑いだ!!!!	注意力60% こたつ力40% すもうとりの福笑いで、足りない部分を素早く見つけてボタンを押すのだ。	7	モテナイ君が花園でラブアミダー!	頭脳80% 愛情20% あみだくじの要領で、降ってくるバニーちゃんのハートをゲットしろ!
17	ついに最終面で花火大会だ!!!	反射神経50% めでたさ50% 次々に打ち出される花火の玉と同じ色のボタンを押せ!クリアすればそのままエンディングだぞ。	8	あんたが空き地でUFO発見!!!	動体視力90% 反射神経10% 空き地の塀の隙間を一瞬だけ通過するものを素早く当てるのだ。
			9	宇宙戦艦がワープで地球を救う!!!	集中力60% リズム感40% 失敗しないようにワープを繰り返し、早く地球にたどり着け!

刑事と書いてデカと読む

ダイナマイト刑事 DEKA

©SEGA 1996

セガが贈るニューポリゴンゲームはなんと格闘アクションだ!

担当：デカ山長助（デカ長）

7月に発売が予定されているセガのニューポリゴンゲーム、その名も「ダイナマイト刑事」だ。

ゴリさんも大満足な一品!

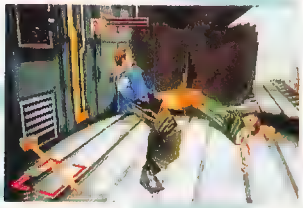
なんだか過激なタイトルのこのゲーム、刑事といっても事件を地道に捜査するものではなくST-Vを使用したいわゆるアクション格闘ものである。大量に出現する敵をバッタバッタとなぎ倒していく同社のゴールデンアックスタイプのゲームといえばわかりやすいだろうか。

しかしここはさすがにST-V。ありふれた横視点スクロールではなくポリゴンの特長を生かした立体的な画面構成になっている。これにより今までになかった映画的な演出と視覚効果を実現しているのだ。

また敵味方問わず登場するキャラクターの動きはモーションキャプチャーによるもの。そのリアルで個性の強いアクションは見る者の視線を釘付けにするぞ。



ポリゴンならではの視点。そしてダイナマイトな展開！



こ、この技は！うーん、セガゲーだ。

新米でもベリーイージーな捜査もとい操作

操作システムはセガのゲームではすでにおなじみといった感もある8方向レバー＆3ボタン。レバーはもちろんキャラの移動に用いるが、ボタンはPKGではなくP（パンチ）K（キック）そしてJ（ジャンプ）となっているので注意が必要だ。

そしてこれらのレバーとボタンの組み合わせでさまざまな攻撃を繰り出すことが可能。打撃技に限らず相手を掴んでから投げるなど豊富な攻撃が用意されている。またフィールドに落ちているアイテムや武器などを拾って使用することもできるぞ。



謎のステージボスに捜査課のユージ&タカも大苦戦！（うそ）



2Pのセクシー刑事がスプレーで攻撃。

2人同時プレイも可能なこのゲーム、敏腕刑事ならではのアクションを堪能しよう!

ダイナマイトなゲーム展開

このダイナマイト刑事はビルを占拠したテロリストを単身（2Pプレイならコンビで）闘うといった設定。したがってフィールドはビル内が基本。



卑劣なテロリストが占拠したビルが舞台。あれっ？

実際のゲーム展開は1ステージ内に設けられたいくつかの戦闘ポイント（ビル内の部屋など）に存在する敵をなぎ倒して進み、最後にステージボスを倒してクリア。戦闘ポイントの移動は自動的に行われ、途中にビジュアルシーンが入っていることもある。しかも一部のビジュアルシーンにはゲーム要素が含まれているものもあり、一瞬たりとも気が抜けないスリリングなモノとなっているぞ。

まさにダイナマイトと呼ぶにふさわしい過激な展開と2人の刑事によるド派手なアクション。一度やったらやめられない麻薬的なゲームだ。



ビジュアルシーンにも危険がいっぱい！



銃刀法違反現行犯で逮捕する！ってか。



マルゲ屋札幌店

満員御礼！大感謝!!

あのマルゲ屋がついに北海道に上陸!!楽しいイベントがキミを待っている!! 絶好調のゲーメストを始め、コミックゲーメスト、ゲーメストＥＸ、ゲーメストワールド、さらに各種攻略本、ビデオ、ゲームミュージックＣＤ、同人誌、そして人気上昇中のマジック・ザ・ギャザリングなどなど、もちろんマルゲ屋オリジナルグッズもいっぱい！ ご満足まちがいなしです!!



7月もイベント盛りだくさん！

7月13日(土)、14日(日)、マルゲ屋札幌店

キャサ夫、襲来。

セガ公認のＶＦ２の鉄人にして、ゲーメストライターの重鎮 あのキャサ夫がマルゲ屋札幌店にやってくる！安穏とした対戦プレイをしている（？）キミたちをキリキリ舞いをさせちゃうぞ。キミもキャサ夫と戦って更なる高みをめざせ!!

7月13日(土)　バーチャファイター２　50人組手、Ｑ＆Ａなど。

7月14日(日)　ラストブロンクス東京番外地トーナメント上位者と対戦、Ｑ＆Ａや勝ち抜き戦など。

そのほかの主なゲームイベント

7月6日、7日　ストZERO2大会

7月24日　ときメモ対戦ぱずるだま

★社員・アルバイト募集★

履歴書 (写貼)と詳しい職歴書をお送りください。
選考の上、面接日をご連絡いたします。
〒101東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
株式会社マルゲ屋
マルゲ屋札幌店社員・アルバイト募集係
ＴＥＬ 03-3293-9069　担当/都築（つづき）まで

●営業時間　11：00～19：00
●住　　所　〒060 札幌市中央区南2条西1丁目1番地 宮本ビル2階
●電話番号　011-233-0238



スーパーイベントがやってくる！

GAMEST EXPO ゲーメストエキスポ

●期　日：96年7月27日（土）、28日（日）
●場　所：東京流通センター第一展示場Ａ・Ｂホール
（ＪＲ浜松町よりモノレールで流通センター駅下車）
●時　間：10：00〜12：00（27日）/９：00〜16：00（28日）
●入場料：前売り―800円（税込み）、当日―1000円（税込み）

主　催：新声社ゲーメスト
協　賛：トライアミューズメントタワー、（株）ＴＡＭＡＹＡ、ＴＭファクトリー、ゲームセンターディスコ





DEAD OR ALIVE（テクモ）
ゲーメストエキスポで初登場決定！

最新ゲームも登場するぞ！

●前売りチケットの購入方法●

本誌についている、GAMEST　EXPO専用「郵便払込通知票」にて、お申し込みください。そして控えとなる払込兼受領証、それが前売りチケット扱いとなりますので大切に保管しておいてください。

●読者サービス部専用の「郵便払込通知票」、及び郵便局に備え付けの「郵便払込通知票」ではお取り扱いできません。必ず、本誌に付いているGAMEST　EXPO専用「郵便払込通知票」にて、お申し込みください。お間違えのないようお願いします。
●チケットは、１人何枚でも購入可能です。用紙には必ず住所、氏名、電話番号、通信欄のところに希望枚数とその合計金額（例:２枚なら１６００円、３枚なら２４００円)を明記のうえ、お申し込みください。
●送料はいりません。
●チケットは、２７日、２８日どちらでも入場可能です。ただし、１枚につき一日限りの有効となります(２日とも行きたい方は、２枚お求めください)。
●チケットは、お一人さま一枚につき１名までの入場とさせていただきます。
●お客様の控えとなる「払込兼受領証」（払込日の消印が押されているもの）が、このGAMEST　EXPOの前売りチケット扱いとなります。大切に保管して、当日会場まで必ずお持ちになってください。会場の入り口にて「GAMEST　EXPO メモリアルチケット」と交換させていただきます。



▲この「払込兼受領証」を当日絶対に忘れないように!!

◎なお、この「GAMEST　EXPO」に関するお問い合わせは、編集部　03（3293）9324まで。

この夏、ゲームの歴史を体感する

GAMEST EXPO

新旧名作100タイトルをフリープレイで楽しもう！

**開催を発表して以来､全国各地で話題沸騰の｢GAMEST　EXPO｣。その中でも、反響が断然大きいのが、アーケードゲーム名作１００タイトルを一挙に揃えるゲームカーニバルのコーナー「出展されるゲームのタイトルを早く教えろ！」という声が最も大きいのですが…
さて、キミがプレイしたいゲームはいくつあるのかな？**

ゲーメスト編集長・石井ぜんじ、「GAMEST　EXPO」仕掛人・山下浩志が熱く語る

ゲーム・カーニバルの魅力

「GAMEST　EXPO」の中で、大きな目玉となっているゲーム・カーニバルのコーナー。アーケードゲームの新旧名作１００タイトルを一挙に揃えるということもあって、読者の皆様からも大変な反響を呼んでいます。

しかしながら、２５年の歴史、３０００タイトル以上にも及ぶ作品の中から１００タイトルを選び出すというのは、ハッキリいって至難の業です。また、名作と呼ばれるゲームが１００タイトルでは全然足りないのではないか？というのが正直な気持ちでもあります。

ゲームの楽しみ方、面白さの受け取り方は、プレイヤーによって一人一人まったく違うわけですから１００タイトルの選考作業も実に苦しいものがありました。１０周年記念号の付録「ゲーメスト見聞録」ですら、選び出すのが大変だったというのに…。

このゲームカーニバルは、あくまで“ゲーメストが選ぶ名作１００タイトル”というのをコンセプトに２１世紀に残るものとして評価している作品を、自信を持って選びました。

タイトルはあえて公表しないことにしましたが、来てくれた方にはきっと満足してもらえることと思います。

ここ２０年のアーケードゲームが一度に体感できるのは、このゲーム・カーニバルの最大の魅力にほかなりません。自分はいつゲームと出会ったのか？そして、ゲームはどのように進化をを遂げてきたのか？その目で、ぜひ確かめてみてください。

皆さんのご来場、心よりお待ちしています。



**ステージイベント
ゲーメストミュージアム
基板屋コーナー
などなど、
ゲームファンなら
見逃せない催しが
盛りだくさん！**

コスプレイヤーも大歓迎！

「GAMEST　EXPO」前売りチケットを手に入れる２つの方法

郵便振込にて、好評発売中！

発表から１カ月、おかげさまで好調な売れ行きを示している「GAMEST　EXPO」前売りチケットは、現在も好評発売中。特に地方在住のゲーメスト読者の方は、この郵便振込にて、できるだけ早めにお買い求めいただくことをオススメします。

締め切りは７月２０日(金)の消印有効までとなっておりますので、まだまだ十分間に合います！

なお郵便振込にてお買い求めの際は､右記の｢前売りチケットの購入方法について」を必ずご参照ください。

マルゲ屋にて、店頭販売開始！

そしてなんと、この「GAMEST　EXPO」のチケットをマルゲ屋で店頭販売することが決定しました｡郵便振込じゃ面倒くさいという人は､直接マルゲ屋にてGETしちゃおう｡どこよりもいち早く｢GAMEST　EXPOメモリアルチケット」が手に入るぞ！

販売は､東京､名古屋､大阪､そしてこの度新しくオープンする札幌の各店にて、６月２９日(土)より販売します。予定枚数終了し次第売り切れとなりますので、こちらも郵便振込同様、お早めにお買い求め下さい。

●チケット電話予約も受け付けます。03-3293-9069 マルゲ屋特設予約センター

The Future Is Now
SNK

出るぞ！'96。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96、この夏開幕！

格闘ファン待望のK.O.F.シリーズ最新作、いよいよ登場。
今年は、どんなファイターズが旋風を巻き起こすのか？乞うご期待!!





THE KING OF Fighters '96 ™

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

© SNK 1996

◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

■NEOGEOはSNKの商標です。



大変じゃ!ワイリーメカに
おそわれ研究中のパーツや
エネルギーをうばわれた!
新パーツを
取り戻せ!
INSERT COIN
STAR GLADIATOR
EPISODE:I
FINAL CRUSADE
スターグラディエイター
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
本命乱入!
カプコン初のオリジナル3D対戦格闘ゲーム、遂に登場。
闘いの創造力をかきたてる、3つのニューシステムを搭載!
・ボタンの組み合わせで無限の技が繰り出せる「プラズマコンボ」
・簡単操作で一発逆転を狙える「プラズマリバース」
・ワンアクションで前後左右へ素早く動ける「ファストムービングシステム」
警報
このホンモノの手応え、
君なら、わかるはず!
<カプコンソフト情報> 大阪(06) 946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。


CAPCOM®
うわべだけの流行りモノなど、
はなっから相手にしちゃいない。
激戦
正義全開！
アーケード版ロックマンがパワーアップして再登場！
・「謎のエネルギー」をめぐる、Drワイリーとロックマン達の攻防。
アーケードだけのオリジナルストーリーだ！
・新プレイヤー「デューオ」がプレイヤーキャラクターに参入。
彼の目的は？実力は？すべての謎は、戦いの中で明かされる！
・おなじみの個性あふれるボスキャラクターもバリエーションUP。
新システムの「必殺技」を駆使して立ち向かえ！
ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS
ロックマン2 ザ・パワーファイターズ
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
●好評稼働中● CAPCOM FAX 通信 FAX:03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報などの知りたい情報満載 ★24時間いつでも引き出せます。★
株式会社カプコン® ＜AM販売事業部＞ ●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト
7.30 July 1996
No.176
平成8年7月30日発行(毎月2回15日,30日発行)
第11巻第17号通巻176号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料148円

KONAMI



ハイパーアスリートたちよ、新記録を狙え!!

ハイパーアスリート
HYPER ATHLETE TM

©1996 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

途中参加OK 次の競技から参加できます。
4人まで同時プレイ可能 4P筐体の場合

日本中を熱狂させた、あの「ハイパーオリンピック」が、3Dポリゴンでグラフィックを一新してアーケードに復活だ!! 競技は100m走、砲丸投げ、三段飛びなど全11種目。全国のハイパーアスリート諸君、怒涛の連打で世界新記録を叩きだすのだ！そして全種目制覇を成し遂げよう！





KONAMI
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

雑誌22445-7／30 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan
T1022445070539